4CD
JEST TEŻ W WERSJI DVD

LEGACY OF KAIN **BLOOD OMEN 2**

WARRIOR KINGS: BATTLES

PEŁNE WERSJE GIER

INDEX: 334561 NUMER 05/2005 (112) MAJ 2005 CENA 18 ZŁ 50 GR W TYM 7% VAT

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

WYGRAJ ROWER MERCEDES-BENZ ODTWARZACZE MP3 MPio KONKURS

SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

STAR WARS
REPUBLIC COMMANDO

BROTHERS IN ARMS

PROJECT SNOWBLIND

SWAT IV

SILENT HUNTER III

TARGI SPRZĘTOWE
CEBIT 2005

TEMAT NUMERU

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

©LucasArts i logo LucasArts są znakami handlowymi Lucasfilm Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 18,50 ZŁ W TYM 7% VAT
9 771426 291501 05

OBEJMIJ DOWÓDZTWO

NIEZWYKŁY ROZMACH

PONAD 500 UNIKALNYCH JEDNOSTEK I BUDOWLI W TOCZĄCEJ SIĘ NA PRZESTRZENI 12.000 LAT KAMPANII

NIEOGRANICZONA KONTROLA

CAŁKOWICIE NOWA JAKOŚĆ DZIĘKI INNOWACYJNEMU SYSTEMOWI PLANOWANIA DZIAŁAŃ WOJENNYCH

NIESPOTYKANY REALIZM

ZMIENNE ŚRODOWISKO GRY, ZRÓŻNICOWANE PORY ROKU I WARUNKI POGODOWE

PL

99,90 ZŁOTYCH — DOBRA CENA

3CD

PC CD ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

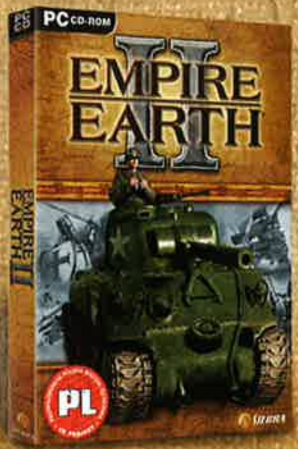
POWERED BY gamespy

NVIDIA — The Way It's Meant to be Played

PRZEJMIJ KONTROLĘ

SERIA, KTÓRA ZMIENIŁA OBLICZE STRATEGICZNYCH GIER CZASU RZECZYWISTEGO, DOCZEKAŁA SIĘ EWOLUCJI O IŚCIE EPICKIEJ SKALI.
NOWY INTERFEJS GRY DAJE CI NIESPOTYKANĄ DOTYCHCZAS KONTROLĘ.
PRZEŚLEDŹ NA NOWO CAŁĄ EWOLUCJĘ LUDZKOŚCI, PRZEZ 12.000 LAT HISTORII PODBOJÓW.

EMPIRE EARTH II



W SPRZEDAŻY OD MAJA!

DODATKOWO DLA POLSKICH GRACZY BONUSOWA PŁYTA Z MATERIAŁAMI DOTYCZĄCYMI GRY!

WWW.EMPIREEARTH2.COM
WWW.CDPROJEKT.INFO

RozMAJtości :)

Jak tak sobie przeglądam kolejne roczniki CDA, wstępniaki w maju wyglądają nader podobnie. Z jednej strony, lekka błogość po numerze urodzinowym. Z drugiej – wyczekiwanie na E3 i to, co przyniesie. A pośrodku? Cóż, narzekania, że w tym czasie nic się właściwie w branży nie dzieje, że gier mało i w ogóle niby wiosna, a ciągle jeszcze zima...

I nie da się ukryć, że i tym razem będzie podobnie... ale nie do końca. Jasne – na E3 czekamy z niecierpliwością. Jak zawsze! Jak zawsze też w branży za wiele się w tym czasie nie... A nie, nieprawda. Właśnie, że się dzieje. Niekiedy aż bulgocze od emocji. Ot, może nie wszyscy wiedzą, że **Click! został przeniesiony z Warszawy do Wrocławia?** To już wiecie. Wydarzenie warte odnotowania – z różnych przyczyn.

W samej redakcji też sporo emocji. World of Warcraft nadal panuje w sercach i umysłach wielu z nas. Dowodzi to jednego – Blizzard robi niewiele gier, ale jak już jakąś zrobi – to jest to murowany przebój i kolejny kamień milowy w historii branży. (A przy okazji kasowy hit – toż te półtora miliona graczy nie tylko już kupiło gierkę, ale jeszcze będzie bulić 13-15 €/$ abonamentu przez dłuuugie miesiące, jeśli nie lata. A na pewno będzie ich więcej...) I nie jest to tylko nasza opinia. **Na świecie panuje worldofwarcraftowa mania**. Serwery ledwo wytrzymują napór chętnych graczy. W Polsce doszło do tego, że owej gry po prostu nie daje się normalnie kupić w sklepach, a na Allegro (internetowe aukcje) „nówki" osiągają wartość rzędu... 200-300% ceny sklepowej (która wynosiła ok. 200 zł...). Czyste szaleństwo!

Skoro już mowa o Allegro. Urząd Skarbowy zainteresował się allegrowiczami. Skoro handlują – i zarabiają – powinni płacić podatki. Niby to oczywiste, ale jakoś nie do wszystkich dotarło. Teraz powiało wśród narodu grozą, bo fiskus nie lubi, jak ktoś go unika i potrafi słono sobie za to policzyć. Z jednej strony, to dobrze – wszyscy powinni być równi wobec prawa. Niby czemu ktoś sprzedający w sklepach czy na bazarze ma płacić podatki, a ten handlujący w Internecie nie? Ale sposób, w jaki się do tego zabrano, jest rodem z czasów, które wydawały się już historią. Ciekawe, że Urząd Skarbowy tym energiczniej bierze się za ludzi, im mniejsze interesy robią. Państwowe molochy latami zalegają z opłatami za ZUS (i nie tylko) – to urzędników nie rusza. Wolą też za bardzo nie dociekać, skąd niektórzy ogoleni i napakowani panowie mają na wille z basenami i wypasione terenowe bryki. Ale kolesia, który zarobił 1000 zł na handlu jakimiś kabelkami, dopadną jak głodne piranie i piorunem oskubią do szkieletu. Polska...

Wiosna.

Ale wróćmy do redakcji. Za oknem zaczyna się robić ciepło – u nas jednak było już baaardzo gorąco. Głównie za sprawą gry Brothers in Arms, **która mocno podzieliła naszą ekipę**. A dokładniej – podzieliła nas jej ocena. Wszyscy co prawda zgodnie twierdzimy, że gra nie jest bez wad i że niektóre z nich są nader wkurzające. Jednak obóz, do którego i ja należę, twierdzi, że mimo to BiA i tak jest bardzo dobra (głównie za sprawą klimatu i ładnie pomyślanego systemu dowodzenia oddziałem podczas akcji). Druga frakcja uznała, że w ich efekcie gra jest tylko co najwyżej dobra. I nie udało się nam dojść do żadnego kompromisu... Echo owych sporów odnajdziecie w Gamewalkerze. Kto miał rację, osądzicie sami. Tak czy inaczej BiA budzi żywe emocje, co niewątpliwie policzyć jej trzeba na plus. Podobnie (choć już na dużo mniejszą skalę) kłóciliśmy się o najnowszego shootera osadzonego w świecie Star Wars (**SW: Republic Commando**). Tym razem żarliśmy się głównie o to, czy starwarsowa gra bez mieczy świetlnych, Mocy, starwars scrollingu na początku i muzyki Williamsa w tle ma Moc (klimat) – czy może nie?

Dowodzi to jednego: jak trudno naprawdę obiektywnie oceniać gry. A przy okazji – że one nadal nas kręcą i potrafią wzbudzać silne (niekiedy za silne...) emocje. To cieszy – najwyraźniej mimo tych 9 lat, które spędziliśmy nad grami, nie wypaliliśmy się i nie zgredzieliśmy (za bardzo). :)

Nie kłóciliśmy się natomiast przy najnowszych edycjach **Splinter Cella, Silent Huntera** czy **SWAT-a**. Każda z tych gier otarła się o 10/10 - i choć żadna finalnie takiej noty nie otrzymała, jednak tu wołamy jednym głosem: „świetne gierki"! Miło zaskoczył nas jeszcze **Project Snowblind**. To kolejna gra, której nikt specjalnie nie oczekiwał... a tu proszę, z małej chmurki spory deszcz. Cóż, skoro czasem gry, o których planową premierę modlą się tysiące graczy, okazują się niewypałem, muszą się zdarzać i odwrotne przypadki. Cieszy, że owych miłych niespodzianek jest coraz więcej.

Jak na wiosenny zastój przyznacie, że omówiony tu zestaw gier (niepełny, bo i **Sudeki**, i **Freedom Force**, i **Constantine**, i parę innych tytułów też jest godnych uwagi) jest całkiem imponujący. A tyle się gada o upadku PC-towego sektora gier. Cóż, chciałbym tak upadać co miesiąc...

A póki co - miłej lektury!

PS Dziękujemy wszystkim, którzy przysłali nam życzenia tak z okazji 9 urodzin, jak i Wielkanocy.

PPS Maturzystom oraz wszystkim, których przez najbliższy miesiąc czekają rozmaite egzaminy – życzymy, aby oceniono Was nie gorzej, niż my oceniliśmy wymienione tu gry.

Jerzy Poprawa

Do wygrania!

s. 022 - 20 egz. gry Brothers in Arms + rozmaite gadżety z gry ▪ s. 053 - Rower Mercedes - Benz Fitness Bike Comfort Edition ▪ s. 059 - 20 egz. gry SP: Chaos Theory + rozmaite gadżety z gry (figurki, soundtracki) ▪ s. 067 - Joysticki Saitek ▪ s. 071 - wypasione figurki z uniwersum Star Wars ▪ s. 079 – 20 egz. gry The Punisher ▪ s. 097 – duuużo odtwarzaczy mp3! ▪ s. 102 - 10 egz. gry Constantine ▪ s. 107 - 20 egz. gry Empire Earth 2 ▪ s. 134 - markowe myszki optyczne (Mediaplay) ▪ s. 137 - markowy uniwersalny pilot

SPRAWDŹ, CZY WYGRAŁEŚ – lista laureatów konkursów na stronie 012!

Czerwcowy numer CDA w sprzedaży już od 10 maja.

CD-ACTION www.cdaction.com.pl numer 05/2005 (112)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Michał Grabacki, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

NAKŁAD KONTROLOWANY ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY
IZBA WYDAWCÓW PRASY
Polskie Badania Czytelnictwa

nowość! megaszybka neostrada tp 2 Mb/s!

internet w domu
neostrada tp

Teraz neostrada tp dostępna jest w najbardziej zaawansowanej, megaszybkiej opcji 2 Mb/s, z najwyższym transferem 35 GB. Przy tej prędkości ściągasz plik o wielkości 50 MB w ciągu zaledwie 3,5 minuty, a na piosenkę o wielkości 5 MB, wysłaną przez przyjaciela, czekasz tylko 30 sekund!

Szczegóły w Cenniku usługi neostrada tp. Wszystkie podane wartości czasu transferu są orientacyjne i odnoszą się do prędkości nominalnych.

znajdź rozwiązanie dla siebie:

TELEPUNKT | 0-801 321 123 | www.tp.pl

tp

Splinter Cell: Chaos Theory - s. 056

Nowy, lepszy Sam Fisher? Nie. Nowy, REWELACYJNY Sam Fisher? Nie. Nowy, GENIALNY Sam Fisher? Hm, chyba tak...

HITY NUMERU

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD/DVD 008
Kalejdoskop 014

ZAPOWIEDZI

Rise and Fall 024
Empire Earth 2 026
Worms 4 028
Pirates of the XXI century 030
Rainbow Six: Lockdown 032
Area 51 034
Scarface 036

TEMAT NUMERU

Metal Gear Solid 3 038

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Bard's Tale 046

RECENZJE

Splinter Cell: Chaos Theory 056
Brothers in Arms 062
Trackmania: Sunrise 066
Star Wars: Republic Commando 068
House of the Dead III 072
Garfield 074
Project Snowblind 076
SWAT 4 080
Freedom Force vs. the Third Reich 084
Silent Hunter III 088
Sudeki 092
Rugby 2005 096
Seal of Evil 098
Constantine 100
Aleksander PL 103
Children of the Nile PL 103

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać: Nie dla idiotów? 124
Przeglądarki 120

HARDWARE

CeBIT 2005 128
GeIL 1GB PC2-5300 135
Logitech Harmony 655 137
Logitech MX518 134
Logitech Precision Gaming Headset 139
Newsy 126
Saitek X52 136
SlimP3 Maestro 20GB 138

INNE

Action Redaction 142
Freeware 108
Gamewalker 048
Gry wiecznie żywe: Freespace ... 104
Kaszanka: Ur-lympiade 106
Kącik Mobilnego Gracza 110
Na Luzie 116
O grach inaczej: Japońskie granie .. 114
O grach inaczej: Radosna fizyka ...112
Prenumerata 140
Tipsy 146

INDEKS GIER

Aleksander PL 103
Area 51 034
Bard's Tale 046
Brothers in Arms 062
Children of the Nile PL 103
Constantine 100
Empire Earth 2 026
Freedom Force vs. the Third Reich 084
Freespace 104
Garfield 074
House of the Dead III 072
Metal Gear Solid 3 038
Pirates of the XXI century 030
Project Snowblind 076
Rainbow Six: Lockdown 032
Rise and Fall 024
Rugby 2005 096
Scarface 036
Seal of Evil 098
Silent Hunter III 088
Splinter Cell: Chaos Theory 056
Star Wars: Republic Commando 068
Sudeki 092
SWAT 4 080
Trackmania: Sunrise 066
Ur-Lympiade 106
Worms 4 028

Star Wars: Republic Commando - s. 068

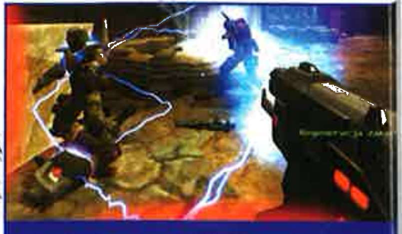
Gwiezdne Wojny bez Mocy, mieczy świetlnych i charakterystycznego tematu przewodniego Johna Williamsa?! Okazuje się, że i bez tego można zrobić wciągającą grę osadzoną w tym uniwersum. Co prawda, nie wszyscy w redakcji podzielają to zdanie... zresztą poczytajcie sami.

SWAT 4 - s. 080

Recenzent nie mógł znaleźć odpowiednich słów, by oddać zachwyt. Ponoć tak doskonałej symulacji antyterrorystów jeszcze nie było.

Freedom Force vs. the Third Reich - s. 084

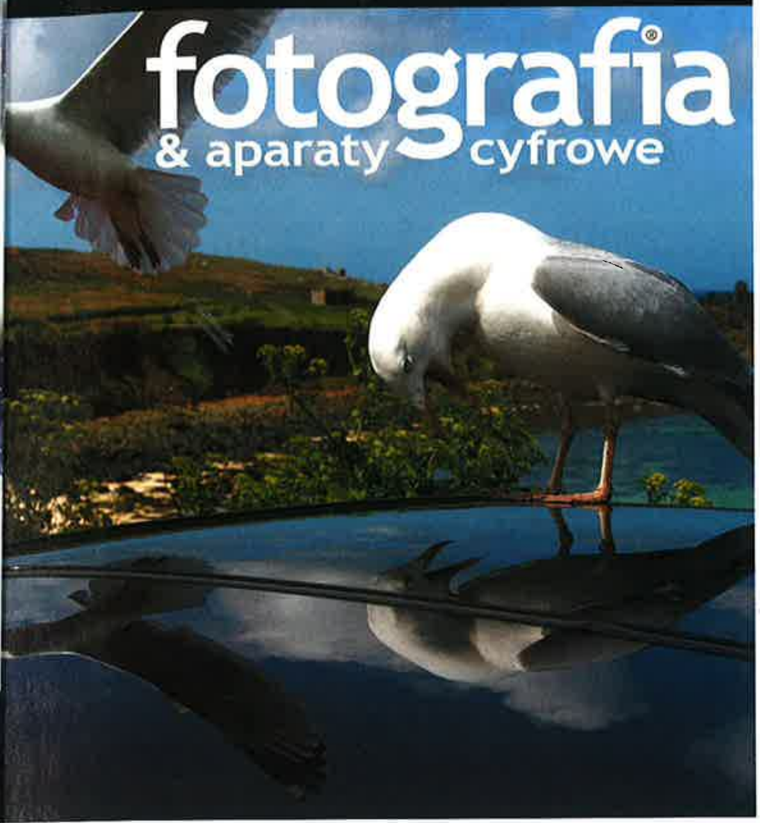
Action RPG z bohaterami komiksów w roli głównej, w komiksowej grafice – komiksowa recenzja! Tego jeszcze nie było!



Project Snowblind - s. 076

Jesteś maniakiem gry Deus Ex? No to zobacz tytuł, który stworzono jako coś w rodzaju 'deus ex action game'. I to widać, słychać, czuć...

To prostsze, niż myślisz!



Efekt lustra: przekształć zwyczajne, odbijające się obiekty w przykuwające uwagę dzieła sztuki.

DOMOWE STUDIO

Własne atelier nie musi być kosztowną inwestycją – wystarczy, że zapoznasz się z naszymi poradami.

Z BLISKA

Znani fotografowie odkrywają tajniki udanych zdjęć makro.

Najnowszy numer w sprzedaży od 19 kwietnia

Leadtek®
We Make Dreams a Reality

The way it's meant to be played — nVIDIA.

Dominating over the two worlds of Graphics

nVIDIA. PCI EXPRESS

WinFast PX6600 GT TDH
128 MB DDR3
D-Sub + HDTV out + DVI-I
SLI function fully support

Best Price / Performance / Upgrade possibility in PCI-E

WinFast PX6600 TD
128 MB / 256 MB DDR
D-Sub + HDTV out + DVI-I

Performance level best choice

AGP8X

WinFast A6600 GT TDH
128 MB DDR3
D-Sub + HDTV out + DVI-I

Best Price / Performance Choice on AGP 8X

WinFast A6600 TD
128 / 256 MB DDR
D-Sub + HDTV out + DVI-I

WinFast A6200 TD
128 MB DDR
D-Sub + HDTV out + DVI-I

www.leadtek.com.tw

ZAWARTOŚĆ COVER CD/DVD

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY TŁA OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

W SKRÓCIE

BONUSY

Action Mag
Adventure Zone
Action Sport Center
Bonus 1
Bonus DVD DVD
Deus Ex pełna polonizacja
Esensja
FAQ 3.1
FPP MegaZin
Instrukcja do gry Blood Omen 2
Konsole Zone
MP3 Zone
Oldsql
RTS Area
Speed Corner
Speed Zone
Strefa WWW
Tawerna RPG
TPP Planet

DEMA

Airstrike 3D II DVD CD
Bloodline DVD CD
Empire Earth II PL DVD CD
Fire Captain DVD
Freedom Force vs.
The 3rd Reich DVD CD
Still Life DVD
SWAT 4 DVD CD
Trackmania: Sunrise DVD
Zzed DVD CD

PATCHE

Breed [CD/DVD] – specjalny patch do wersji gry z CDA
COPS 2170 v1.22 DVD
Locomotion v1.76 DVD
VtM Bloodlines v1.2 DVD
Xpand Rally v1.1.0 PL DVD

TRAILERY [DVD]

25 To Life
Area-51
Cold Fear
Conspiracy
Constantine
Dead to Rights II
Dragonshard
FEAR
Jade Empire
Martin Mystere
Neverend
Project Snowblind
Rainbow Six Lockdown
Restricted Area
Silent Hunter III
Still Life
The Matrix Online
Worms 4 Mayhem

UŻYTKI [DVD]

Ace Utilities 2.42
Acrobat Reader 6.0
AM-DeadLink 2.06
DivX 5.2.1
Inno Setup 5.0.8
Quick Tim 6.5.2
SubMax 5.4
WMP 9/10

PEŁNA WERSJA — DVD — CD

WARRIOR KINGS: BATTLES

Fragmenty recenzji gema

Warrior Kings: Battles, czyli nowy wytwór brytyjskiego Black Cactus, to w istocie stare dobre Warrior Kings. Zmiany zawierają się w braku kampanii Artosa (pojawia się nowa), kilku nowych jednostkach i trybie „szybkiej gry", ukrytej pod kryptonimem Valhalla. Mimo to nie można powiedzieć o Warrior Kings: Battles, że to gra niewarta uwagi. Przeciwnie - te nowe rozwiązania sprawiają, że zarówno starzy mieszkańcy Orbisu, jak i gracze nowi, którzy lubią „gry wojenne czasu rzeczywistego" (zwróćcie uwagę, że nie strategie, a właśnie gry wojenne), powinni znaleźć dla niej miejsce na dysku twardym i... własnym sercu.

To gra, która nie zadowala się niczym poniżej absolutnego mistrzostwa gracza w sztuce wojny. Sukces w Warrior Kings bowiem zależy od umiejętnego wyważenia możliwości ekonomicznych domeny - miast i wsi, z produkcją wojskową oraz cywilną (np. sklepy czy centra handlowe poza miastami). Zaniedbanie którejś z tych dziedzin prowadzi do rychłego upadku dobrze zapowiadającego się cesarstwa.

Warrior Kings jako nieliczna w tym gatunku, prócz faktycznego wpływu ukształtowania terenu na przebieg starć, oferuje opcję używania szyków (klin, linia, okrąg, marszowa kolumna) i częstokroć to one stanowią klucz do zwycięstwa.

Naturalna inteligencja

Trudność nauczenia się warriorkingsowego myślenia jednak polega także na umiejętnościach przeciwników, czyt. algorytmach AI. Została ona stworzona od nowa na potrzeby Battles i w przeciwieństwie do pierwszego Warrior Kings jest objawieniem. Twórcy gry szczycą się tym, że jest to jedna z nielicznych AI, które nie oszukują w trakcie gry: nie „podglądają" przez mgły wojny i widzą tylko to, co widziałby gracz. Wartościową cechą AI jest także to, że komputer nie próbuje kontrolować gry w tempie mikrosekund na operację, jak jest np. w Warcraftach. To wyjątkowa własność Warrior Kings: Battles i naprawdę trudno przecenić jej znaczenie dla grywalności.

Dzięki tej specyficznej uczciwości Warrior Kings: Battles cechuje kompletna nieprzewidywalność. W zależności bowiem od tego, czy ruszyłeś na północ, czy południe, czy może rozesłałeś zwiadowców albo czy AI natrafiła najpierw na gracza lub inną AI, wreszcie czy zdecydowały się połączyć siły przeciw żywym, czy raczej zaproponują im sojusz - zmieniać się będzie rozgrywka. Jeśli zaś dorzucić do tygla pięć dróg rozwoju każdej domeny (Pagan - odwołujący się do sił natury, Rennessaince - ufni w zdobycze nauki i techniki oraz zawierzeni Jedynemu Bogu, Imperial oraz ich mutacje - Pagan-Rennessaince i Imperial-Rennessaince), które w późniejszym okresie gry wpływają właściwie na wszystko (z czarami, cudami, prochem i superbossami w postaci Demonów włącznie), nietrudno pojąć, że dwie identyczne rozgrywki w praktyce nie mogą zaistnieć.

- GATUNEK: RTW
- WYMAGANIA: P-3 733 MHZ, 128 MB RAM, WINDOWS 98/2000/ME/XP
- RECENZJA: 08/2003
- OCENA: 7+
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 73%

Kroniki Valhalli

Nacisk przy tworzeniu Warrior Kings: Battles położono także na tryby multiplayer. Te rozegrać można naturalnie zarówno z AI, jak i innym żywym. Prócz znanego już Skirmisha (który uzupełniono o nowe tryby gry - np. ocal swego króla), pojawiła się Valhalla - swoiste Domination, polegające na zdobywaniu i utrzymywaniu punktów kontrolnych na mapie. Jego cechą charakterystyczną jest nacisk na stronę taktyczną walk, z całkowitym pominięciem warstwy ekonomicznej.

Redakcja informuje, że:
- DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 21.03.2005.
- Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

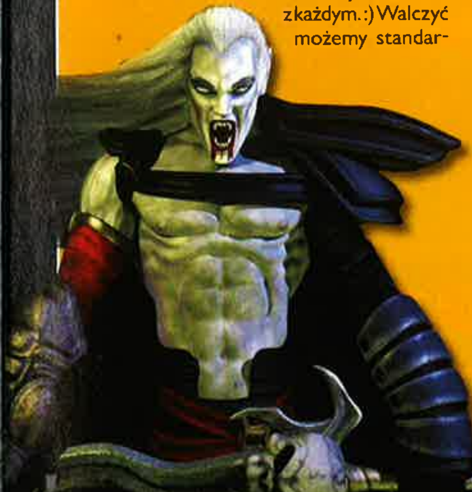
NIE JEST TO GRA DLA DZIECI

- GATUNEK: TPP
- WYMAGANIA: P2 350, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 98/ME/XP
- RECENZJA: CDA 07/2002
- OCENA: 7
- ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 77%

Fragmenty recenzji Shadow Knighta

Arogancki szlachcic (zamordowany przez opryszków), który - zawarłszy umowę z nekromantą za cenę zostania wampirem - powrócił do świata żywych, aby dokonać zemsty. Los zgotował mu rolę nowego strażnika równowagi, który miał poświęcić własny żywot, by ją przywrócić krainie Nosgoth. Jednak nasz bohater, widząc marność istot, dla których miałby się poświęcić, postanowił wybrać inną drogę. Zebrał armię wampirów i ruszył z nią na Meridian, stolicę państwa. Na drodze do zwycięstwa jednak stanął mu zakon Sarafan, powołany w celu wymiecenia wampirów ze świata. W bezpośredniej walce z przywódcą zakonu Kain poniósł klęskę i popadł w dwustuletnią hibernację. Teraz dzięki pomocy wampirzych niedobitków zrzeszonych w podziemnym ruchu Cabal zyskuje drugą szansę...

Głównym elementem gry jest walka z osobnikami, którzy przeszkadzają nam w osiągnięciu celu - czyli właściwie z każdym. :) Walczyć możemy standar-



dowym wyposażeniem wampirów (czyli pazurami) bądź wszelkiego rodzaju bronią zdobyczną - sztyletami, maczugami, mieczami różnych maści, toporami i czym tam jeszcze.

Pokonanego przeciwnika można do cna wyssać z krwi. Wielkość posiłku zależy od formatu naszej ofiary - im była cięższa do ubicia, tym większy drink (Blood Mary?) dostajemy. Krew uzupełnia dwa wskaźniki - kondycji oraz doświadczenia (że tak to ujmę). Jeżeli przed rozpoczęciem przekąski doznaliśmy uszkodzeń, pobrana krew uzupełni wskaźnik kondycji. Jeżeli zaś tryskaliśmy energią, krew zostanie przeznaczona na zwiększenie paska doświadczenia. Kiedy całkowicie nabijemy ów pasek, Kain zyskuje nowy „poziom", co w praktyce przekłada się na większą wytrzymałość.

Grafika jest na przyzwoitym poziomie, choć nie szokuje. (...) Muzyka, kiedy jest, bardzo dobrze pozwala wczuć się w klimat. (...) Na wzmiankę zasługuje osoba odpowiedzialna za podkładanie głosu Kaina, a mianowicie niejaki Simon Templeman - robi to perfekcyjnie. Jego głos od razu przywodzi na myśl zimne krypty, cmentarne mgły i inne takie przyjemności. Brrr.

- GATUNEK: RPG
- RECENZJA W CDA: BRAK (DZIWNE!)
- ŚREDNIA OCENA W INTERNECIE: 43%
- PREMIERA: 2003
- ROZSĄDNE WYMAGANIA SPRZĘTOWE: PII 400, 64 MB RAM, KARTA GRAFIKI 2 (!) MB, WIN 98/ME/XP/NT

Połączenie gry cRPG z grą ekonomiczną i izometryczną grafiką. Bo kto powiedział, że w każdej grze cRPG w realiach fantasy musisz zajmować się głównie machaniem mieczem czy puszczaniem fireballów? Można przecież zostać kupcem... który też mieczem macha itd., ale jednak głównie handluje.

Uniwersum Spells of Gold (zwane Lokatrienn) składa się z szeregu (kilkunastu) światów połączonych portalami. Są one faktycznie zróżnicowane. Trafimy do grodów - wypisz, wymaluj - słowiańskich, za mury pseudośredniowiecznych twierdz, pomiędzy pagody. Różnią się zresztą nie tylko miasta, lecz także krajobrazy. Całość faktycznie sprawia wrażenie i poznanie jej wymaga sporo czasu.

Nasz bohater opisany jest szeregiem cech, z których większość to erpegowy standard. Novum nawiązującym do handlowych elementów SoG jest „wskaźnik luksusu". Im jest on większy, tym wyższych okupów żądają zbójcy w zamian za bezstresową podróż i tym dłużej można robić interesy w mieście bez spłaty podatku dochodowego.

Nasz bohater jest bezklasowy, zdobywa punkty w trzech dziedzinach: walka, magia i kupiectwo (za udane transakcje - tym więcej, im większe przebicie w cenie). Przystąpić może do różnych gildii (handlowa, dwie magiczne i dwie wojowników), co oczywiście przynosi mu różne wymierne korzyści - i piąć się w ich hierarchii. Może też czcić wybranych bogów (zazwyczaj nieżyjących ze sobą w zgodzie), łożąc na tacę i modląc się w świątyniach, a w zamian przyswajać sobie magię sakralną (np. modlitwy uzdrawiające). Uczyć się można również umiejętności - zarówno pasywnych (np. zwiększających na stałe jakieś cechy), jak i aktywnych (np. uniki) - „włączanych" na życzenie i pochłaniających manę.

Elementy handlowe prezentują się tu całkiem nieźle. Towarów jest bardzo dużo, ceny skupu i sprzedaży wahają się okresowo, zależą też od podaży i popytu oraz oczywiście konkretnego sklepu. Najbardziej opłacalny jest zazwyczaj handel pomiędzy światami. Handlować możemy nie tylko towarami, lecz także znalezionymi artefaktami i bronią, która występuje w bardzo dużej różnorodności.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

Bloodline

W WERSJI CD NA PŁYCIE Z GRĄ WARRIOR KINGS

DVD CD

GATUNEK: SURVIVAL HORROR
WYMAGANIA: P3 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB

Horrorek - i to całkiem niezły, bo nieco schizoidalny i mroczny. I tu uwaga: to jest CZESKA wersja językowa. Cóż, nasze języki są na tyle podobne, że bez problemu można załapać, o co chodzi - a czasem daje to niezamierzone efekty komiczne. :) 210 MB na HDD. W wersji CD demo jest na płycie z grą Warrior Kings.

UWAGA!
Gra instaluje się w dziwny sposób. Otóż, po uruchomieniu gry pojawia się menu, w którym jest opcja INSTALL. Po jej wyborze gra tworzy coś w rodzaju linii komend (niech zrobi to tam, gdzie ustalili programiści) i teoretycznie umożliwia grę, uaktywniając opcję PLAY. Jeśli jednak po jej kliknięciu gra się wywali z komunikatem, że nie znaleziono jakiegoś fonta, co wówczas? Nie odpalaj gry z ikony na pulpicie, ale wejdź do katalogu z demem i kliknij plik Bloodline_demo_01_cz. To powinno uruchomić grę... ale patrz niżej...

UWAGA 2!
Gdy już przejdziesz przez menusy i uruchomisz grę, pojawi się coś w rodzaju czarno-białej kliszy - i przez parę minut (!) NIC się nie dzieje (a co gorsza, może gwałtownie urwać się muzyka w tle). Bez obaw - po ok. 3-5 minutach (!) gra się uruchomi. To samo dziać się będzie przy dogrywaniu etapów.

Empire Earth II PL

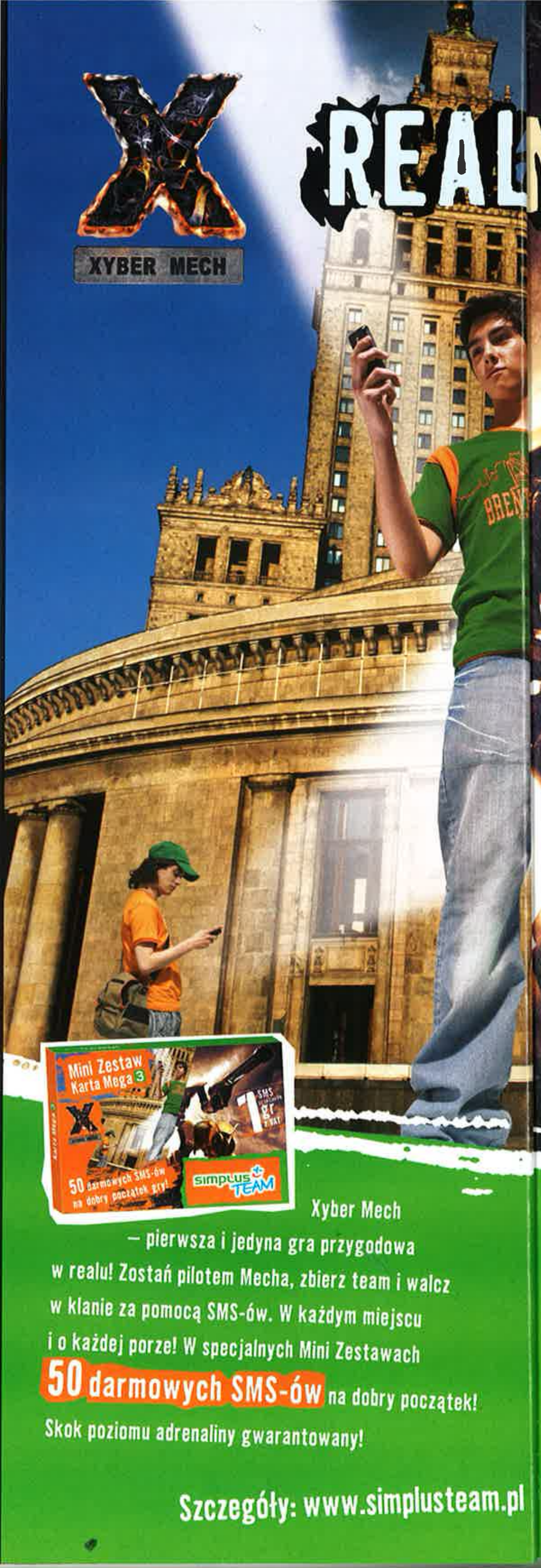
DVD CD

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: P4 1.5 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB, WIN 98/ME/00/XP

Dość złożony RTS w klimatach Age of Empires (więcej na ten temat w Zapowiedziach). Dla CDA (a więc - dla was) dystrybutor specjalnie zrobił polską wersję dema. To zajmuje ok. 200 MB na HDD i oferuje jedną misję, z możliwością dość swobodnego zdefiniowania jej warunków (skirmish). Dobra muzyka w tle.

UWAGA!
Na systemach Win 98/Me ze sterownikami NVIDIA 66.94 mogą pojawić się problemy z wyświetlaniem grafiki. Demo nie obsługuje następujących kart graficznych: GF2, GF 4 MX, Radeon 9000 i 9200

UWAGA!
Producent zastrzega, że demo bazuje na beta-wersji gry, zatem może zawierać sporo niedociągnięć i rozwiązań, które nie będą obecne w wersji finalnej.



Aby wejść do gry, wyślij SMS-a o treści „ZGODA" pod numer 2345 – to zgoda na lokalizowanie w grze. Opłata wg wybranej taryfy. Następnie wyślij SMS-a o treści „R NICK" pod numer 70100 (zamiast słowa NICK wpisz swoje imię w grze). Promocja! Do 10 maja SMS-y w grze tylko 23 gr z VAT.

Airstrike 3D II

DVD CD

Strzelanina z gatunku "ty do przodu, od góry lecą wrogowie", z helikopterem w roli głównej. 3 misje, 22 MB na HDD, demo ograniczone do 60 minut grania.

GATUNEK: AKCJA
WYMAGANIA: P400, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 16 MB, WIN95/98/ME/NT4/00/XP

Freedom Force vs. The 3rd Reich

Kontynuacja znanego hitu - komiksowi bohaterzy w komiksowej grafice (3D) kontra Trzecia Rzesza. Ale wbrew pozorom nie jest to naparzanka, tylko gra, przy której trzeba myśleć. 200 MB na HDD.

GATUNEK: ACTION RPG
WYMAGANIA: P733, KARTA GRAFIKI 32 MB, 128 MB RAM, WIN 98/ME/00/XP

DVD CD

UWAGA!
Po rozpakowaniu gry na HDD wejdź do katalogu z grą - znajdziesz tam plik FFVT3RD. Kliknij go, by uruchomić grę. W innym przypadku gra nie będzie chciała startować, zgłaszając uszkodzenie jakiegoś pliku.

Fire Captain

DVD

Czyli znów wcielamy się w strażaków - jest to kontynuacja 998 Pogromcy Ognia. Demo zajmuje ok. 410 MB i daje dostęp do kawałka kampanii. Recenzja za miesiąc...

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: P3 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 64 MB, WIN 98SE/00/ME/XP

Masz problemy z menu CD/DVD?

Jeśli masz problemy z naszą wybierałką (jakieś komunikaty o błędach?) - kliknij Enter, powinno pomóc. A jak nie? Na CD/DVD znajdziesz też coś, co nazywa się Menu Awaryjne. Nie wygląda pięknie, ale pozwala uruchomić programy zawarte na płytkach. A my już pracujemy nad nową, lepszą jej wersją...

Reklamacje płyt CD - DVD

Zanim wyślesz płytkę
1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.
2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)
3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że:
a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.
b) Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

SWAT 4

DVD CD

Złożona symulacja oddziału antyterrorystycznego w konwencji FPP. Jeśli chcesz tylko strzelać - lepiej tego nie odpalaj, bo nie pożyjesz długo. Do wyboru tryb Kariery... i nic więcej. :) 390 MB na HDD.

GATUNEK: FPS/TAKTYCZNA
WYMAGANIA: P 1 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 00/XP

Lista Laureatów konkursów CD-Action 02/2005

KONKURS SID MEIERS PIRATES

Kamil Świetnicki, Warszawa; Paweł Kieszek, Nowe Miasto; Łukasz Jaruzal, Łobżenica; Maciej Pospieszny, Poznań; Mirosław Stępiński, Nysa; Piotr Iwanicki, Warszawa; Łukasz Nawrot, Libiąż; Łukasz Wilk, Kolbuszowa; Dariusz Gawroński, Warszawa; Bartosz Bagrowski, Dębica Kaszubska; Marek Trendota, Warszawa; Łukasz Woszczyna, Brzeg; Tomasz Lemański, Grabowo; Artur Michalski, Kraków; Robert Szymański, Wocławek; Darek Sarafinowicz, Szczecin; Tomasz Walczak, Łowicz; Agnieszka Firmanty, Opatów; Piotr Rojek, Jaworzno;

KONKURS ZOO TYCOON + ROLLERCOASTER TYCOON

Maria Dobrzyniecka, Kalisz; Justyna Szymczyk, Łomnice; Anna Wojnar, Krosno; Adam Tomala, Zawadzkie; Krystian Dziuk, Gorzów; Grzegorz Mirosław, Lublin; Nguyen Toni, Warszawa; Małgorzata Grajzer, Szamotuły; Krzysztof Szostak, Sztutowa; Mateusz Halota, Kraków;

GRA ROKU 2004

Michał Flak, Kraków; Leszek Ozorkiewicz, Kościan; Piotr Aniszewski, Borowie; Łukasz Kośka, Kaniów; Piotr Michoń, Lublin; Paweł Burzawa, Wrocław; Łukasz Sosnowski, Warszawa; Grzegorz Binięda, Lublin; Krzysztof Tomczak, Świebodzice; Daniel Kamiński, Warszawa; Robert Bater, Częstochowa;

Still Life

DVD

Daleka kontynuacja Post Mortem. Wnuczka znanego nam z PM detektywa jest policjantką i prowadzi dochodzenie w sprawie serii brutalnych zabójstw. Mocne - gra klasyfikowana jest na „od 18 lat" z uwagi na dość drastyczne (*) sceny. Coś w klimatach „Siedem" i „Milczenia owiec"... 290 MB na HDD.

(*) przemocy, nie seksu, panowie erotomani :)

GATUNEK: PRZYGODOWA
WYMAGANIA: PIII 800, 128 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 98/ME/00/XP

Trackmania: Sunrise

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA
WYMAGANIA: P3 1.2 GHZ, 256 MB RAM, KARTA GRAFIKI 32 MB, WIN 98/ME/2K/XP

DVD

Nierealistyczna, ale bardzo dynamiczna (do 800 km/h!!!) jazda samochodami po mocno powykręcanych torach. Więcej - w recenzji w tym CDA. Demo zajmuje 370 MB.

Zzed

DVD CD

Skrzyżowanie idei Asteroids i Tetris. Brzmi może dziwnie, ale gierka naprawdę wciąga! Ok. 20 MB na HDD i 40 minut grania. Uważam, że warto!

GATUNEK: LOGICZNO-ZRĘCZNOŚCIOWA
WYMAGANIA: W MIARĘ NOWY PC :)

Maluch Racer - kosztował nas 9 000 zł
Maluch Racer 2 - kosztował nas 285 000zł
wnioski wyciągnij sam!
MALUCH 2 RACER
WWW.PLAY.PL
STANDARD
26 KM
Weekend
33 KM
BINOCLE
48 KM
PICKUP
54 KM
BIS SPORT
65 KM
TOXIC
71 KM
KABRIO
80 KM
POLECA telewizja itv
POLECA INTERIA.PL www.interia.pl
PLAY
WYTNIJ!
Na płycie dodatkowo:
FIRE FIGHTER
PIRATE PLANET
INTERNET CLEANER 2005
FIREWALL PRO 2005
19,90 zł
GRY TAŃSZE NIŻ Kradzione ▸ PLAY.PL
28 torów + 10 Malców = Orgazm
DEMO w miesięczniku
GAMER 2-3/05
4,90zł w kiosku!
Oraz na:
GAMERANKING.PL
Od 15 kwietnia
w sklepach
i kioskach.
Red Thunder
122 KM
eXperimental
105 KM
PREMIERA!
19,90 zł
DANCE ZONE 2/2005
4,40 zł
2CD
KAJKO I KOKOSZ
Szkoła Latania
Pełna wersja
gry oparta
na komiksie
19,90 zł
MAXGAME
EXTRA 2/2005
SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!
Dodatkowo 2 pełne wersje:
SPIDI LICZY oraz Internet Niania
GRA NA PODSTAWIE KULTOWEGO POLSKIEGO KOMIKSU!
POLSKA PREMIERA
CD MANIAK
CYCLING MANAGER 3
9,90 zł
2CD
Zawiera pełne wersje:
Cycling Manger 3
Dawn of Aces 2
Prawo Jazdy 2004
Paintball Shooter
Airlines 2 PL
...itd
CD MANIAK 2/2005
9,90 zł
SZUKAJ JUŻ
W KIOSKU!
emo KAJKO I KOKOSZ PL
8
Zajefajnych
kawałków
BASSEBEATS

- BLOODRAYNE 2
- CITY OF HEROES
- GTR: KING OF OVALS
- MIDDLE-EARTH ONLINE
- PIRATES
- TACTICA ONLINE
- WARFARE
- WORMS 4

MAJ 2005

Warfare

Rosyjskie MiST land South dostarczyło pierwsze dowody obeznania z Warfare – strategią czasu rzeczywistego osadzoną w aż nazbyt dobrze znanej rzeczywistości zderzenia cywilizacji Zachodu i Islamu. Miejscem zmagań jest naturalnie Bliski Wschód, a ściślej rejony Zatoki Perskiej – na pewno zaś w Iraku i Arabii Saudyjskiej. Warfare pozwoli przy tym w ramach kampanii single player dowodzić siłami US i NATO zmierzającymi do „demokratyzacji" świata arabskiego lub ochotnikami muzułmańskimi, starającymi się zmusić, by 'America go home'. Osiągnięcie zamierzonych celów wymagać ma przy tym łączenia talentu strategicznego (makroekonomia) ze zmysłem taktycznym, niezbędnym w starciach.

www.mistgames.ru

BloodRayne 2 w maju!

Przebojowa gra akcji z seksowną dhampirzycą (krzyżówka człowieka i wampira) zyskała rozgłos, który dotarł aż do Hollywood. W tej chwili trwają prace nad kinową adaptacją gry, a w rolę BloodRayne ma się wcielić sama Kristanna Loken (T-X z Terminatora 3). Już wkrótce też przyjdzie nam sprawdzić, jak w środowisku PC po raz wtóry sprawdzi się jej wirtualny pierwowzór – agent Rayne. W BloodRayne'ie 2 zobaczymy m.in. zaawansowany system walki, który pozwala wykorzystywać otoczenie do wyprowadzania potężniejszych ciosów, animację postaci przy użyciu techniki motion capture i nowy silnik fizyki Terminal Reality. Krwawy Deszcz spadnie na nas po raz wtóry pod koniec maja.

www.bloodrayne2.com

Worms 4 po polsku

Worms 4: Mayhem gościła już na łamach Kalejdoskopu dwukrotnie. Powracamy do niej jednak, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o informacje dotyczące polskiej jej wersji. Jak informuje CD Projekt, w Polsce Worms 4: Mayhem wydana zostanie pod tytułem Totalna Rozwałka, co obiecuje – z jednej strony – powrót do korzeni serii – a więc eksterminacji pozbawionych kręgosłupa (moralnego) przeciwników, z drugiej zaś – pełnej polonizacji gry. Tej pierwszej służyć ma również możliwość modyfikowania uzbrojenia i wyglądu robali, ta druga zaś pozwoli cieszyć się zmaganiami tych sympatycznych skąposzczetów w cenie stu złotych.

Worms 4: Totalna Rozwałka w sprzedaży znajdzie się już w maju.

www.cdprojekt.info

Pirates! Pack

Tych wszystkich spośród was, którzy wciąż mają nadzieję na polską premierę Sid Meier's Pirates!, informujemy, że Firaxis wydał 15-megabajtowy zestaw pirackich żagli, bander i... muzyki, dzięki którym żeglowanie po Karaibach ma być – trudno w to uwierzyć – jeszcze przyjemniejsze niż dotychczas.

www.atari.com/pirates/

VUGames i Radical

Niesione na fali sukcesu World of Warcraft i w związku z tym optymistycznie spoglądające w przyszłość Vivendi Universal Games wybrało się na spore zakupy. W ich koszyku znalazło się Radical Entertainment, twórcy grandtheftautopodobnych The Simpsons: Hit & Run.

www.radical.ca

SHORTY

City of Heroes Goes PnP

Jedna z najlepszych dostępnych Massive Multiplayer Online Role-Playing Games - superbohaterska City of Heroes - już wkrótce pojawi się także offline. To dzięki Eden Studios, które w oparciu o licencję duetu Cryptic-NCsoft stworzy tradycyjne, książkowe role-playing osadzone w Paragon City i koncentrujące się na zmaganiach superdobra i superzła. Warto dodać, że pewne sukcesu Eden Studios, prócz głównego podręcznika źródłowego zatytułowanego Registration Manual, zamierza wydać także podręczniki dodatkowe, jak Paragon City, Monitor's Support Pack czy Super-powered Operative's Dossier.

www.cohrpg.com

Rising Kingdoms

Zaprawione w bojach bułgarskie Haemimont - studio, które dało się poznać graczom jako twórcy Tzara: Ciężaru Korony, Celtic Kings oraz Nemesis of the Roman Empire - powraca w świat strategii czasu rzeczywistego i... fantasy! To za sprawą Rising Kingdoms, gry osadzonej w przesyconej magią krainie Equiady – scenerii starcia trzech sił: zdradzieckich ludzi, zaciekłych „leśnych" i bezlitosnych „mroczniaków". Rising Kingdoms jednak od tysiąca i jednej podobnych gier odróżniać ma możliwość zjednania sobie (drogą ugody lub podboju) pięciu niezależnych sił: cieni, nomadów, smoków, trolli, elfów. Interesująco brzmi również zapowiedź ścisłego powiązania warstw strategicznej i taktycznej.

Rising Kingdoms w siłę urosną już w maju.

www.blackbeangames.com

Tactica Online

Jak informują badania rynku gier PC w Stanach Zjednoczonych, gry wyłącznie online już w tej chwili generują obroty podobne do tych, jakie wiążą się z grami single player. Oznacza to, innymi słowy, że pieniądz przechodzi w świat gier online i coraz więcej twórców

E3Expo 2005 największe w historii?

Już tylko miesiąc dzieli nas od największej branżowej imprezy w całym roku - The Electronic Entertainment Expo (E3Expo). Dokładnie 17 maja otworzą się podwoje Los Angeles Convention Center i rzesze branżowych profesjonalistów wyruszą na wycieczkę w przyszłość wszystkiego, co wiąże się z elektroniczną rozrywką. Wszystkie zaś znaki na niebie i ziemi zdają się świadczyć, że jedenaste E3Expo będą rzeczywiście wyjątkowe. Jest np. szansa, że będą to największe targi w ich historii. Ich organizatorzy – The Entertainment Software Association (ESA) – ogłosili, że przewidziane dla wystawców 540 tys. stóp kwadratowych powierzchni pięciu hal zostało zakupione w przeciągu dosłownie dni! Na liście wystawców znalazło się zaś ponad 400 nazw firm z 87 krajów! E3Expo 2005 trwać będą od 17 do 20 maja i na pewno nie rozpoczną się bez nas. :)

www.w3expo.com

GTR: King of Ovals

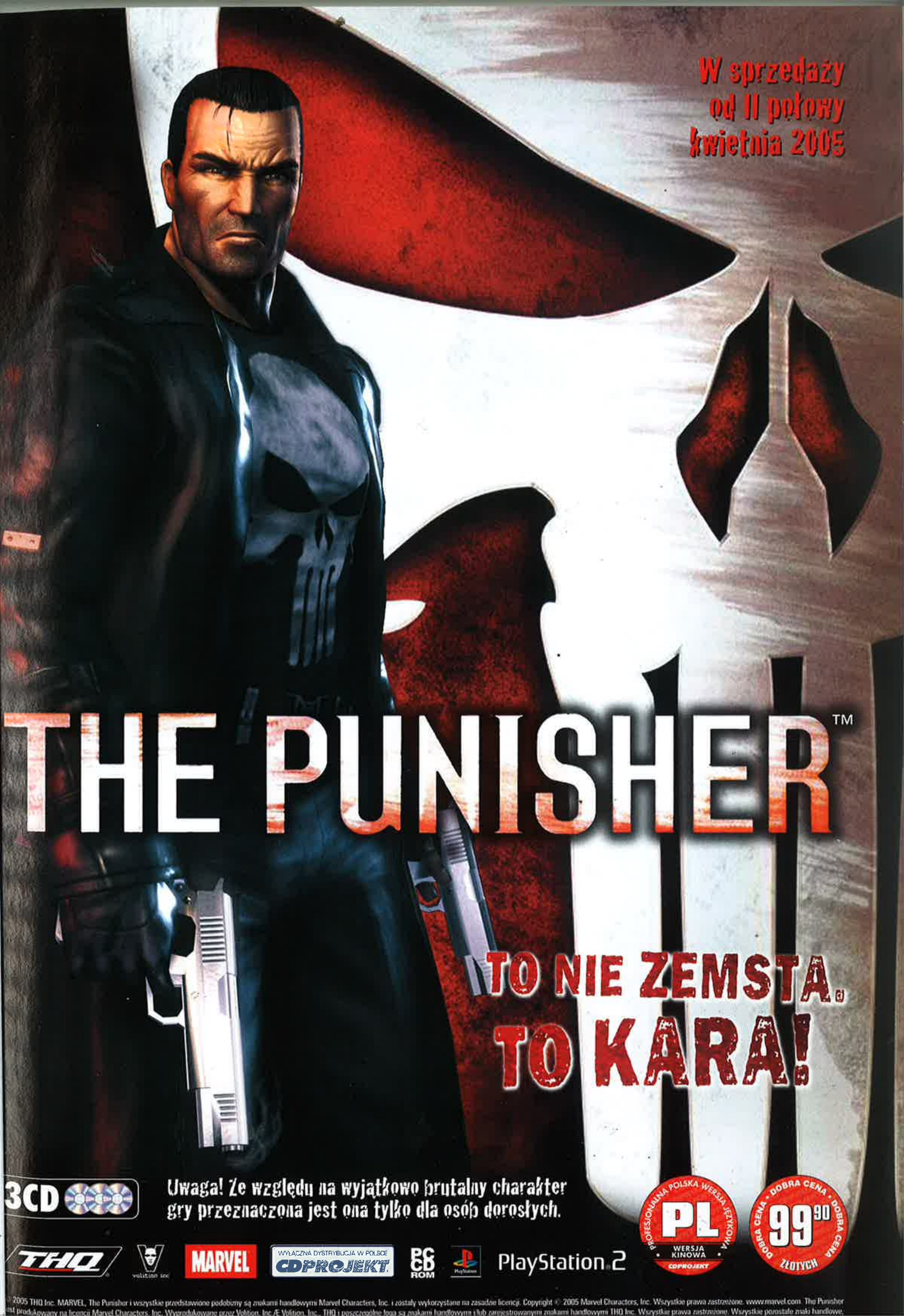
Fani GTR - „twardordzeniowej" symulacji autorstwa SimBin - cieszcie się i radujcie, albowiem kolejny bezpłatny (!) dodatek już w drodze! Ten zatytułowany King of Ovals pozwoli ścigać się na ulubionych przez Amerykę owalach.

www.10tacle.com/gtr-game/

Middle-earth Online w 2006

Złe wieści dla wszystkich tych, którzy nawet na 10-godzinne pokazy filmowej trylogii „Władcy Pierścieni" zabierają ze sobą zaczytaną niemal na śmierć trylogię książkową. Złe, bo jak informuje Turbine (dawne Turbine Entertainment) – twórcy serii Asheron's Call – ich własna wizja Śródziemia – Lord of the Rings: Middle-earth Online – stanie się także naszą wizją dopiero w 2006. Powodem opóźnienia są „niezbędne zmiany" w formule gry, wywołane najpewniej sukcesem World of Warcraft - MMORPG nowej generacji. Więcej o Lord of the Rings: Middle-earth Online – wkrótce.

www.turbinegames.com


W sprzedaży od II połowy kwietnia 2005
THE PUNISHER™
TO NIE ZEMSTA.
TO KARA!
3CD
Uwaga! Ze względu na wyjątkowo brutalny charakter gry przeznaczona jest ona tylko dla osób dorosłych.
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
THQ
volition inc
MARVEL
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
PC CD ROM
PlayStation
PlayStation 2
2005 THQ Inc. MARVEL, The Punisher i wszystkie przedstawione podobizny są znakami handlowymi Marvel Characters, Inc. i zostały wykorzystane na zasadzie licencji. Copyright © 2005 Marvel Characters, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. www.marvel.com. The Punisher

- CITY OF HEROES: ARENA
- DARKNESS, THE
- DUNGEON SIEGE 2
- EMPIRE EARTH 2
- JUICED
- SPELLFORCE 2
- SPORE

The Darkness

Szwedzkie Starbreeze Studios, twórcy znakomitej Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, potwierdzili pogłoski, jakoby w porozumieniu z Majesco zajmowali się konwertowaniem popularnej serii komiksowej The Darkness w postać interaktywną i elektroniczną. Niestety, jak na tę chwilę o The Darkness nie wiemy nic więcej nad to, że wcielać się w niej będziemy w zabójcę dysponującego magicznymi („mrocznymi") umiejętnościami oraz że gra pojawi się na PC i konsole następnej generacji dopiero w 2006.

www.starbreeze.com

QuakeCon 2005 w sierpniu

Na wypadek, gdyby ktoś z was wybierał się na tegoroczny jubileuszowy – dziesiąty, QuakeCon, czyli organizowane przez id Software ogromne LAN party, informujemy, że nieodpłatne zapisy zaczęły się 15 kwietnia. QuakeCon 2005 odbędzie się w sąsiedztwie domu id Software – w Grapevine w stanie Texas w dniach 11-14 sierpnia.

www.quakecon.org

SHORTY

i wydawców starać się będzie powtórzyć sukces Blizzarda i World of Warcraft. Kolejnym pretendentem do miana „milionera" (od miliona subskrybentów) jest Tactica Online, którą spośród gier tego typu wyróżniać mają dwie cechy: tury zamiast czasu rzeczywistego (walka rozgrywać się ma podobnie jak w grach karcianych) oraz... świat epoki Leonarda da Vinci, tj. taki, w którym na równi traktować należy technikę i magię, rozsądek i wiarę! Tactica Online zadebiutuje taktycznie na Święta 2005.

www.tacticaonline.com

Spore

Marcowa Game Developers Conference była miejscem pierwszej publicznej prezentacji kolejnego dzieła Willa Wrighta – twórcy SimCity oraz The Sims. Jest nim Spore - nieprawdopodobnie ambitne rozwinięcie idei Sims w symulację życia od fazy jednokomórkowej po... podbój galaktyk! Poszczególne fazy – jednokomórkowa, ewolucji, plemienna, miejska, cywilizacyjna, galaktyczna – różnić się będą między sobą i naśladować gry np. typu hack 'n slash (faza ewolucji), SimCity (faza miejska) czy Civilization (faza cywilizacji)! Niezwykłość Spore przejawia się także w założeniu, że gra będzie całkowicie modyfikowalna przez graczy. Należy to rozumieć – z jednej strony – jako obietnicę łatwości tworzenia nowych elementów: od istot żywych po wystrój ich światów, ale także wpływ, jaki na „galaktykę" gracza mieć będą otrzymywane przez Internet galaktyki innych graczy! Dzięki temu rozwój świata Spore, a poprzez to i zabawa, rzeczywiście nie będą mieć końca! Więcej o Spore – już po E3.

www.maxis.com

Gods and Heroes: Rome Rising

Perpetual Entertainment, studio kojarzone dotąd ze Star Trek Online, przyznało się także do zafascynowania diametralnie inną rzeczywistością – światem starożytnego Rzymu i jego mitów. Efektem zamiłowania jest Massive Multiplayer Online Role-Playing Game zatytułowana Rome Rising, której gracze wcielać się będą w role herosów

SpellForce 2 - Blend of Perfection

Niemieckojęzyczny (niemiecko-austriacki) duet twórczo-wydawniczy Phenomic-JoWooD ujawnił pierwsze szczegóły i zaprezentował pierwsze screenshoty ze SpellForce'a 2, sequela jednej z najprzyjemniejszych i najładniejszych hybryd role-playing i strategii czasu rzeczywistego ostatnich lat. SpellForce 2 (Blend of Perfection) – nie odbiega znacząco od tego, co zdążyliśmy już poznać i pokochać. Ponownie przyjdzie nam pełnić podwójną rolę jako dowódca całych armii (RTS) i zarazem jednostkowy, ulegający nieustannemu rozwojowi (ponad 100 zróżnicowanych umiejętności!) bohater (RPG). Innym atutem SpellForce'a jest świat, który prócz niezwykłej wręcz atrakcyjności wizualnej ulegać ma, wskutek działań gracza lub graczy, nieodwracalnym zmianom. Warto też nadmienić, że trzy kampanie single player, po jednej dla każdej z sił – Sojuszu Światła, Hord Chaousu, Bractwa Mroku – uzupełniać mają tryby multiplayer zakładające współpracę lub konkurowanie graczy. Czy SpellForce II rzeczywiście okaże się Blend of Perfection – przekonamy się pod koniec roku.

http://spellforce.jowood.com/

Empire Earth 2

Jak informuje CD Projekt, w polskiej wersji Empire Earth 2, sequela jednej z najciekawszych strategii czasu rzeczywistego naszej ery, znajdzie się dodatkowa płyta zawierająca m.in. soundtrack, film prezentujący prace nad grą oraz galerię artów. Polska premiera tytułu już 19 maja, ceną zaś, jaką przyjdzie nam zapłacić za przywilej stworzenia własnego Imperium Ziemskiego, będzie sto złotych polskich.

http://empireearth.sierra.com

City of Heroes CCG: Arena

Fani znakomitej role-playing (lite) online – City of Heroes – już wkrótce będą w stanie zmagać się ze złem nękającym Paragon City także offline! To zaś dzięki kolekcjonerskiej grze karcianej (CCG), która już w listopadzie trafi do sklepów.

www.cityofheroes.com

Dungeon Siege II - w czerwcu?

W tej branży pewne jest jedno: że nic nie jest pewne. Niemniej w przypadku Dungeon Siege'a II – jednego z najbardziej oczekiwanych action role-playing naszych czasów, przynajmniej prawdopodobne jest, że jego premiera odbędzie się jeszcze w tym roku, a nawet w pierwszej jego połowie, ściślej – w czerwcu. I najpewniej warto na nią czekać, gdyż sequel nagrodzonego u nas 10 tytułu przyniesie wiele zmian, m.in. możliwość rozwoju drużyny w taki sposób, by stworzyć najbardziej zabójcze kombinacje ciosów, unikatowe moce każdej z klas postaci czy pojawienie się, obok muła jucznego, nowych nieco bardziej egzotycznych zwierzęcych towarzyszy itd., itp...

www.gaspowered.com/ds2/

Juiced w maju

Juiced, najpoważniejszy niegdyś i niedoszły jak dotąd konkurent serii Need for Speed: Underground, ten sam, który wskutek bankructwa Acclaimu znikł z naszych radarów, znów powraca! Nowym wydawcą Juiced jest THQ, które obiecuje, że ostatnie miesiące wykorzystane zostały, by wprowadzić poważne zmiany, które podnoszą grywalność tytułu. Czy tak rzeczywiście jest - przekonamy się już w maju.

www.thq.com

Najpopularniejsza gra rajdowa w rewelacyjnej cenie!

eXtra Gra 100% Sportu

colin mcrae rally 3™

Już w sprzedaży

Pełna wersja gry komputerowej w całości po polsku.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT

DOBRA CENA · 19,99 ZŁOTYCH

Szukaj w sklepach z grami i punktach z prasą w całej Polsce.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

Codemasters GENIUS AT PLAY™

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters sa zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae Rally™" „GENIUS AT PLAY™" są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Colin McRae™" oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Beyond Blitzkrieg

Jak widać, nie wszyscy są jeszcze przekonani, że świat ma już dosyć gier osadzonych w (nie)realiach drugiej wojny światowej. Tym jednak, co usprawiedliwia duet Cornered Rat Software-GMX Media i jego Beyond Blitzkrieg, jest to, że rzeczywiście wyrasta ponad konkurencję. To zaś dlatego, że ambicją twórców Beyond Blitzkrieg (gry znanej także pod tytułem World War II Online) jest odtworzenie całej drugiej wojny światowej w formie first-person shootera w środowisku online! Ten ambitny zamysł wymagał od twórców stworzenia mapy świata wielkości 354 tys. mil kwadratowych, 450 miast i tys. obiektów strategicznych w rodzaju budynków czy mostów. Wszystko to zaś po to, by tysiące graczy z całego świata mogło samodzielnie pochwycić wirtualny karabin i sprawić, by wróg mógł zginąć za ojczyznę. Atutem Beyond Blitzkrieg – jednego z niewielu autentycznych Massive Multiplayer Online First Person Shooterów, jest warstwa role-playing pozwalająca naszemu wojownikowi alter ego robić karierę czy szkolić się w użyciu rozmaitych broni i sprzętu (tego ponad 80 rodzajów - od bagnetu po lotniskowiec).

www.gmxmedia.net/beyondblitzkrieg/

X2: The Return = X3: Reunion

Niemieckie Egosoft potwierdziło przeobrażenie się X2: The Return – dodatku do X2: The Threat, w jego pełnoprawny sequel. Ten zatytułowany X3: Reunion pozwoli raz jeszcze entuzjastom sięgnąć gwiazd X-Universe! Tę śmiałą decyzję Egosoft uzasadnia nadspodziewanie obszernym zakresem zmian ilościowych i jakościowych, które po prostu wymusiły na nich zerwanie z X2. Dzięki temu także możliwe stanie się zaprezentowanie nowej technologii X3, której integralną częścią jest system A.L. – Artificial Life – czyli sztucznego życia galaktyki. X3 obiecuje także wykorzystywać w pełni funkcje DirectX 9, dzięki czemu już wcześniej atrakcyjne X-Universe stanie się rzeczywiście miejscem, w którym warto walczyć i handlować...

www.egosoft.com

SHORTY

Republiki w czasach, gdy wciąż walczyła ona na Półwyspie Apenińskim – około roku 300 p.n.e. Jej twórcy obiecują przy tym wszystko, co najlepsze dla graczy: ponad 1250 questów w dniu premiery, obszary „prywatne" przykrojone na miarę gracza, kompleksowy i satysfakcjonujący jego rozwój i pełne Player vs. Player, w tym możliwość kontrolowania fortów, zamków, miast i innych punktów strategicznych świata. Przeciwnikami Rzymu mają być Kartagińczycy, Galowie, Samnici, wspólnym wrogiem ich wszystkich zaś mityczne stwory w postaci gorgon, cyklopów i furii.

www.godsandheroes.com

Civilization IV i GameBryo 3D

Firaxis, studio Sida Meiera, poinformowało, że technologią, jaka umożliwi stworzenie Civilization IV, będzie Gamebryo 3D autorstwa NDL. Wieść ta nie powinna być niespodzianką dla tych wszystkich, którzy śledzą losy ciągu dalszego pramatki gier strategicznych i jej twórców – ten sam engine wykorzystany był w Sid Meier's Pirates! – jednak zawsze to lepiej wiedzieć na pewno... Przypominamy zarazem, że premiera Civilization IV odbędzie się jeszcze w tym roku pod egidą nowego wydawcy – Take Two 2K.

www.firaxis.com

Fable: The Lost Chapters

I znów potwierdzają się nasze wcześniejsze doniesienia, jakoby Fable – role-playing autorstwa powiązanego z Peterem Molyneux Big Blue Box Studio – miało pojawić się ostatecznie również na PC! Niestety – i to jest wieść zła – na naszą Fable przyjdzie nam poczekać aż do września. (A więc otrzymamy ją w rok później niż posiadacze konsol Xbox.) Mimo to – i tu mamy wieść dobrą – warto będzie czekać, gdyż nasza Fable, zgodnie ze swym nowym podtytułem The Lost Chapters, zawierać ma dużo, dużo więcej niż pierwowzór. Wśród powodów do zazdrości posiadaczy konsol zaś m.in. dodatkowe krainy, stwory i questy, a także nowe elementy uzbrojenia i czary. Dzięki temu Fable, która w wersji Xbox sprzedała się w liczbie blisko 1,5 miliona kopii, pozwoli jeszcze pełniej odgrywać rolę bohatera lub łotra. Więcej o Fable: The Lost Chapters - wkrótce.

www.microsoft.com

Quo vadis, Eidos?

Kwestia ostatecznego upadku lub cudownego ocalenia Eidosa – właściciel praw do postaci Lary Croft, Hitmana czy Commandosów – zajmuje nas od dawna. Dopiero teraz jednak, w chwili gdy zdawało się, że wszystko już stracone i czeka nas ostateczna wyprzedaż majątku brytyjskiego wydawcy, nadszedł przełom. Stanowi go oferta złożona przez dwa przedsiębiorstwa. Pierwszym jest Elevation Partners – fundusz inwestycyjny, w którego zarządzie zasiada m.in. wokalista U2 – Bono, ale także były prezes Electronic Arts John Riccitiello i były główny księgowy Apple – Fred Anderson. Drugą – znane brytyjskie SCi Entertainment. Na chwilę składu pisma nie jest jasne, komu ostatecznie przypadnie w udziale Lara Croft i S-ka. Agencja Reutera podaje, że Eidos został sprzedany za 71 milionów funtów Elevation. Jednocześnie jednak pojawia się informacja, że SCi gotowe jest zapłacić za firmę ponad 76 milionów i co więcej – że aktywnie skupuje akcje firmy, dzięki czemu jest już właścicielem ponad 10 procent udziałów spółki.

Jak potoczą się losy Eidosa – poinformujemy w następnym numerze CDA.

www.eidos.co.uk

Postal 3: Catharsis

Z kronikarskiego obowiązku informujemy, że Running with Scissors planuje stworzyć sequel Postala 2.

www.runningwithscissors.com

Ghost Recon 2 PC - M.I.A.?

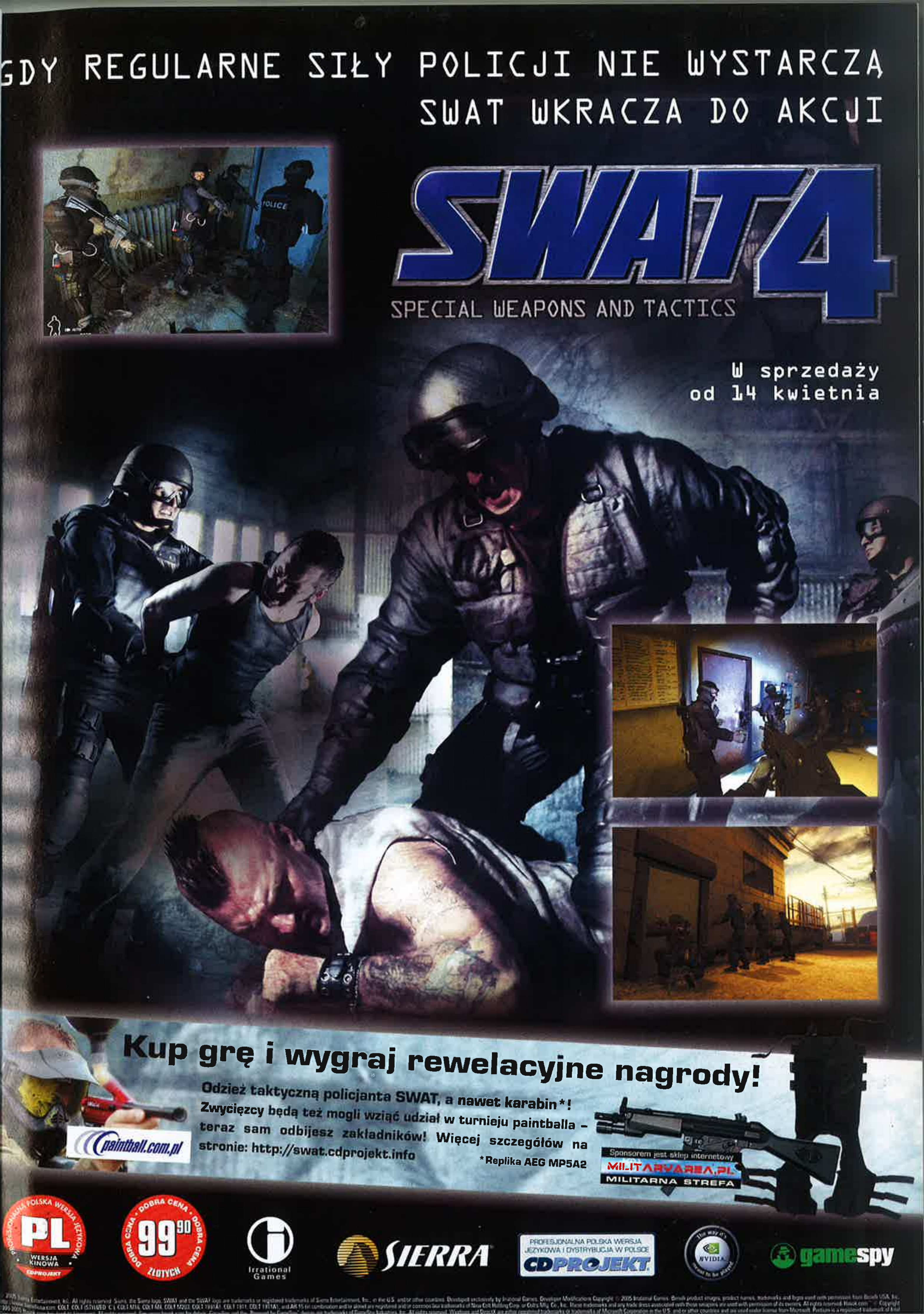
Informacja o tym, że z planu wydawniczego Ubisoftu znikła wersja PC Tom Clancy's Ghost Recon 2, błyskawicznie obiegła świat miłośników taktycznych shooterów i wywołała słuszne oburzenie sporej ich części. Szybko okazało się jednak, że Ghost Recon 2 PC nie jest wcale K.I.A., lecz co najwyżej M.I.A., gdyż mówiąc najprościej – mogło dość do pomyłki w trakcie przygotowywania listy. Niestety, ta nadzieja musi nam na razie wystarczyć, gdyż jak na chwilę składu nie udało się nam ustalić, jak Ubisoft widzi dalsze losy Ghost Recon 2 PC...

www.ghostrecon.com

Punisher PL

Najbardziej kontrowersyjna gra roku (przynajmniej jak na tę chwilę) - The Punisher - trafiła do oferty wydawniczej CD Projektu. Słynna już z nadzwyczaj brutalnych scen przesłuchań i krwi ściekającej po monitorze całymi wiadrami (skąd tyle krwi w tak małym człowieku?), trafi do polskich, naturalnie wyłącznie pełnoletnich i dojrzałych, graczy w kinowej wersji językowej już pod koniec kwietnia.

http://thq.com/punisher/



GDY REGULARNE SIŁY POLICJI NIE WYSTARCZĄ
SWAT WKRACZA DO AKCJI
SWAT 4
SPECIAL WEAPONS AND TACTICS
W sprzedaży od 14 kwietnia
Kup grę i wygraj rewelacyjne nagrody!
Odzież taktyczną policjanta SWAT, a nawet karabin*!
Zwycięzcy będą też mogli wziąć udział w turnieju paintballa – teraz sam odbijesz zakładników! Więcej szczegółów na stronie: http://swat.cdprojekt.info
*Replika AEG MP5A2
paintball.com.pl
Sponsorem jest sklep internetowy
MILITARYAREA.PL
MILITARNA STREFA
PL
WERSJA KINOWA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH
Irrational Games
SIERRA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
NVIDIA
gamespy

- PAC-MAN WORLD 3
- PANZER ELITE ACTION
- SIMS 2: NOCNE ŻYCIE
- STOKED RIDER...
- TOTAL OVERDOSE
- UNREAL 3
- WORLD OF WARCRAFT

MAJ 2005

Umarło Blue 52, niech żyje...

Potwierdziły się pogłoski, jakoby brytyjskie studio Blue 52 zmuszone było uznać bankructwo przedsięwzięcia. Na szczęście jednak koniec Blue 52 nie oznacza końca tworzonej przez nie splintercellopodobnej Stolen i ta pojawi się zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami już w kwietniu. Co więcej – także sami twórcy gry nie zamierzają zmieniać profesji i jeszcze w tym roku chcą reaktywować studio pod nową, lepszą nazwą – jako Curve Games. Niestety, przyszłość Deadlight – ambitnego survival horroru zapowiedzianego kilka miesięcy temu – na tę chwilę pozostaje niejasna.

www.blue52.com

Stoked Rider featuring Tommy Brunner

Sezon zimowy, ku uciesze jednych, a zmartwieniu innych, już za nami. Humor tym innym poprawić powinien fakt, że już wkrótce dane im będzie ponownie ujrzeć mgiełkę śniegu pryskającego spod deski.

To zaś dzięki Stoked Rider featuring Tommy Brunner – cel-shadingowej symulacji snowboardu. Niewątpliwym atutem gry jest osoba jej twórcy, którym jest austriackie studio Bongfish, dzięki czemu czego jak czego, ale alpejskich scenerii w niej nie zabraknie!...

www.stokedrider.com/index.htm

Total Overdose

Duet Deadline Games-SCi ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące Total Overdose – gry, której i treść, i forma zdradzają ambicje twórców, by przynajmniej dorównać grom serii Grand Theft Auto!

Total Overdose jest więc – zupełnie jak trzy ostatnie gry serii Grand Theft Auto – grą akcji o całkowicie otwartej strukturze, ukazaną w perspektywie trzeciej osoby. Podobnie jak tam, możliwe ma być niemal wszystko: od kierowania najróżniejszymi pojazdami, poprzez... ekhm, spotykanie kobiet po jedzenie burritos i picie tequili. Te ostatnie czynności zdradzają scenerię gry – są nią kolumbijskie dżungle, meksykańskie bezdroża, piaszczyste brzegi Kalifornii. Osadzenie akcji w tych właśnie miejscach powoduje skojarzenie z narkotykową tematyką – a ściślej zmaganiami alter ego gracza – Ramiro Cruza, z potężnym lordem podziemia – Papą Muerte.

Czy Całkowite Przedawkowanie może być uzależniające - przekonamy się latem.

www.totaloverdose.com

Call of Duty 2... kampania niemiecka?

Ledwie zdążyliśmy oddać do druku wydanie 04/05 z tematem numeru Call of Duty 2, gdy Activision ujawniło nowe szczegóły na jej temat, z których najciekawszym jest sugestia pojawienia się w grze dodatkowej kampanii... niemieckiej! Powodem podtrzymywania tajemnicy była jakoby zbliżająca się premiera konkurencyjnej Brothers in Arms.

www.activision.com

SHORTY

Developer's Choice Awards

Zwieńczeniem i ukoronowaniem Game Developers Conference jest przyznanie corocznych Developer's Choice Awards, czyli nagród, jakimi branża rozrywki elektronicznej honoruje najwybitniejszych swych przedstawicieli. Nagrodzonymi w edycji 2005 byli: Half-Life 2 (x4) jako najlepsza gra (Best Game), kreacja postaci (Character Design), technologia (Technology) oraz scenariusz i dialogi (Writing). Grą z najlepszą oprawą graficzną pod względem artystycznym (Visual Arts) była – zdaniem jury – World of Warcraft, a najlepszym dźwiękiem (audio) szczycić się może Halo 2 (Xbox). Niestety dla świata PC innowacji doszukiwać się należy raczej w tytułach konsolowych. Dwie nagrody zdobyła Katamari Damacy (PS2; jako Game Design i właśnie Innovation). Nagrodzone za „świeżość idei" zostały także Donkey Konga (NGC; gra rytmiczna z kontrolerem w postaci bębenków) oraz strona I Love Bees. Na pociechę PC pozostaje osoba najlepszego debiutanta - twórcy FarCry'a - Crytek Studio.

www.igda.org/awards/

Sims 2: Nocne Życie

Spełniają się nasze przepowiednie (przyznajemy, to nie było trudne...) dotyczące dodatków do The Sims 2. Kolejnym po Na Studiach, jaki trafi na ekrany naszych monitorów jeszcze w tym roku, będzie Nocne Życie (Nightlife), obejmujące wszelkie (niemal) czynności, jakim oddawać się można po zachodzie słońca.

http://sims.ea.com

Panzer Elite Action

Austriackie JoWooD ujawniło tytuł, pierwsze szczegóły i co najważniejsze - pierwsze screenshoty, z gry akcji bazującej na jednej z najlepszych pancernych strategii wojennych - Panzer Elite. Ta, nazwana Panzer Elite Action, pozwoli graczom powieść w bój, na zwycięstwo bądź śmierć, załogi ponad 15 rodzajów czołgów, zarówno pojedynczych, jak i całych grup bojowych. Zgodnie z obowiązującym ostatnimi czasy wzorcem, w Panzer Elite Action istnieć mają trzy kampanie: niemiecka (od Polski, przez Francję, po ZSRR), radziecka (od Stalingradu po łuk kurski), amerykańska (od lądowania w Normandii poprzez Holandię i Ardeny aż do przekroczenia

Unreal 3 Engine - drzewa

Prezentacja najnowszej wersji technologii Unreal Engine 3, jaka odbyła się w ramach marcowej Game Developers Conference w San Francisco, przypomniała nam, że to właśnie programistów Epic Games zwać należy prawdziwymi kowalami przyszłości gier elektronicznych. Dowodem screenshoty... drzew, stworzonych w oparciu o stanowiącą integralną część Unreal Engine 3 technologię SpeedTreeRT. Jeśli tak będą wyglądać gry w roku 2006 i dalszych, czeka nas rewolucja na miarę wprowadzenia akceleratorów grafiki 3D z lat 96-97 ubiegłego stulecia!

www.idvinc.com

WoW i półtora miliona graczy!

Blizzard Entertainment z uzasadnioną dumą przedstawił publicznie dane, z których wynika niezbicie, że w World of Warcraft – Massive Multiplayer Online Role-Playing Game w świecie Azeroth – żyje już ponad 1,5 miliona graczy! Liczba ta dowodzi nie tylko tego, jak bardzo się mylili analitycy twierdzący, że nie sposób stworzyć przystępnej gry tego typu i z tego powodu nigdy nie osiągną one popularności gier single player, lecz także z jakim fenomenem mamy w istocie do czynienia! Warto także podkreślić, że liczba ta byłaby zapewne jeszcze wyższa, gdyby nie... ograniczenia wprowadzane przez samo Blizzard, które obawiając się o stan serwerów i komfort gry od dawna już wstrzymuje sprzedaż kolejnych starter kitów.

www.wow-europe.com

Pac-Man World 3

Aż trudno uwierzyć, że Pac-Man – najpopularniejszy i najsympatyczniejszy żółty kulek w historii gier elektronicznych, ma już 25 lat – więcej niż, założę się, trzy czwarte spośród was! Ćwierćwiecze nienasyconego żarłoka jego rodzice – Namco – zamierzają uczcić wydając Pac-Man World 3.
I na nieszczęście Pac-Mana, a na szczęście dla graczy, nie będzie to przyjęcie urodzinowego, jakie znamy. Przeciwnie – Pac ponownie zmagać się będzie musiał ze złowrogim geniuszem Erwinem, którego matactwa sprawiły, że mieszkańcy wymiaru niematerialnego – Duchy – pojawiły się także w świecie materialnym!

Pac-Man World otworzy się przed nami po raz trzeci jesienią.

www.namco.com

PIEKŁO GO POŻĄDA.
NIEBO NIE PRZYJMIE.
ZIEMIA POTRZEBUJE
JEGO POMOCY.
TY GO KONTROLUJESZ.
KWIECIEŃ 2005
CONSTANTINE™
GRA KOMPUTEROWA
SCi GAMES
bits studios
VERTIGO
WWW.CONSTANTINEGAME.COM
WWW.CONSTANTINEMOVIE.COM
DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL WERSJA KINOWA CDPROJEKT
VERTIGO, JOHN CONSTANTINE, HELLBLAZER and all related character names and elements are trademarks of and © DC Comics.
CONSTANTINE movie logo, WBIE LOGO: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s05)
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT
PlayStation 2
PC CD-ROM

Vietcong: Red Dawn za free!

Czeskie Pterodon postanowiło przedłużyć czas życia swego wietnamskiego first-person shootera – Vietcong – i oddało w ręce graczy, całkowicie nieodpłatnie, dodatek zatytułowany Red Dawn. Vietcong: Czerwony Świt (nie mylić z filmem o tym samym tytule) składać się ma z nowej kampanii cooperative, pojedynczej mapy single player oraz kilku map multiplayer i zamieszkujących je botów! Uwaga: waga dodatku – 310 MB!

www.pterodon.com/?id=30

SHORTY

Renu). Atutem nie do przecenienia jest także oprawa graficzna gry (pełny cykl dobowy!) oraz ponoć niezrównany model zniszczeń obiektów pozwalający rujnować budynki i przewracać drzewa!

Więcej o Panzer Elite Action – wkrótce.

www.jowood.com

Mimesis Online – R.I.P.

Wrocławskie Tannhauser Gate przyznało, że nie jest w stanie dłużej utrzymywać przy życiu Mimesis Online - postapokaliptycznej Massive Multiplayer Online Role-Playing Game, której premiera odbyła się w styczniu 2002. Podkreśliło zarazem, że koniec Mimesis Online nie jest końcem studia i jeszcze w 2005 przyjdzie nam poznać ich nowe dzieła - w tym role-playing w stylu Final Fantasy • The Roots.

www.thegate.com

TOCA Race Driver 3

A więc jednak ma przyszłość jedna z najlepszych symulacji jazdy samochodami wyścigowymi na PC – TOCA Race Driver! I co więcej – przyszłość ta rysuje się dla kolejnej, trzeciej już części serii, jasno jak nigdy dotąd!

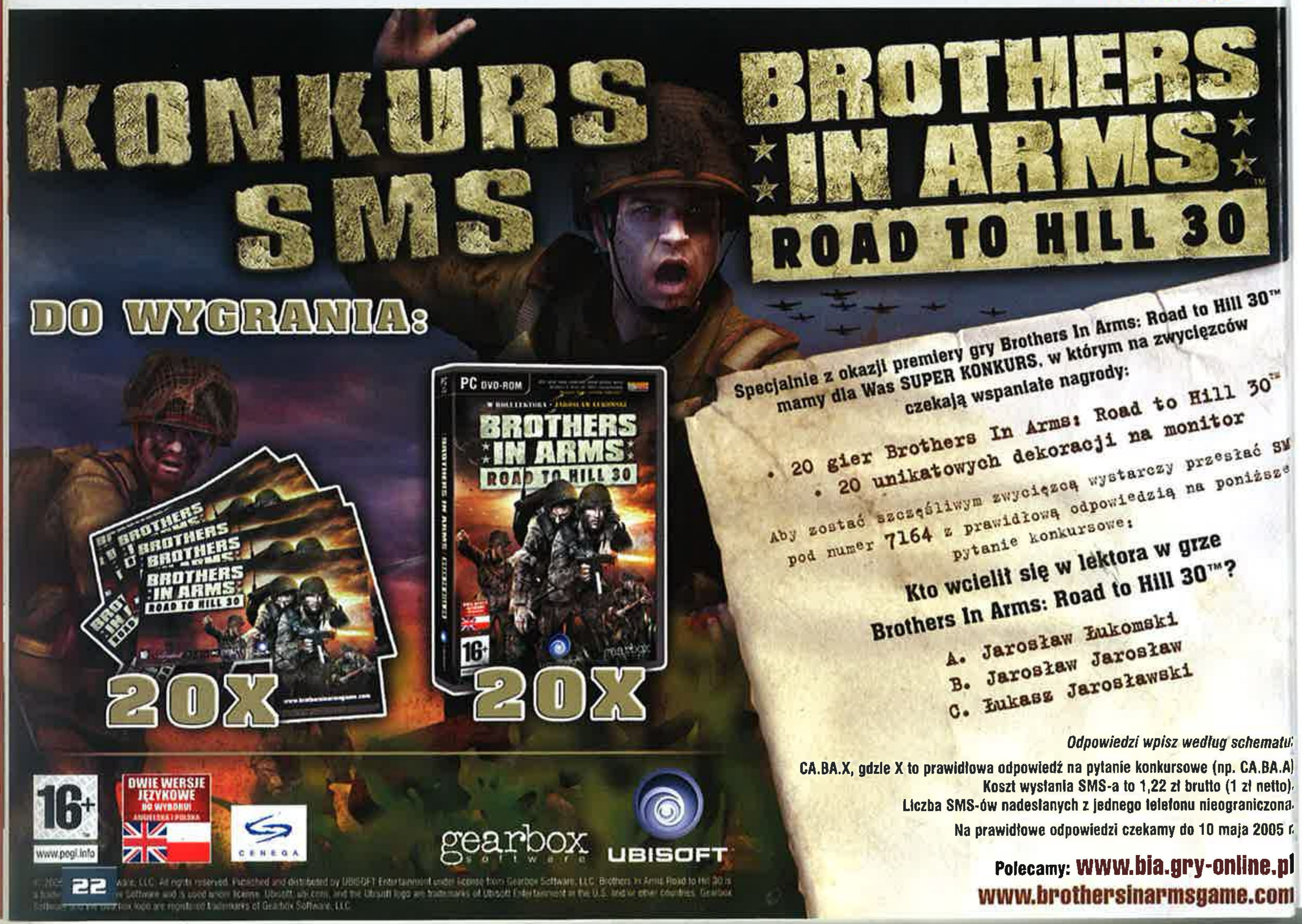
TOCA Race Driver 3 nie zamierza, zdaniem jej twórców – Codemasters – zrywać definitywnie z przeszłością i szukać zupełnie nowej drogi. Podobnie więc jak znakomita poprzedniczka, oferować będzie 35 dyscyplin i blisko 100 pojazdów: od ciężarówek po bolidy Formula Ford, przy czym znacznie poszerzone zostały możliwości ingerowania w to, czym jest samochód. Wykorzysta także sprawdzony już model „filmowej" kariery, a być może także część już znanych bohaterów. Więcej o TOCA Race Driver 3 - już wkrótce.

www.codemasters.co.uk/games

F.E.A.R. w lecie?

Data premiery F.E.A.R. – nowego projektu Monolith, twórców Alien vs. Predator 2 oraz serii No One Lives Forever i zarazem jednego z najbardziej obiecujących first person shooterów tego roku, ustalona została już dawno na czerwiec tego roku. Być może jednak – jak zdaje się wynikać z informacji na stronie oficjalnej gry – przyjdzie nam poczekać na nią nieco dłużej, niż byśmy sobie tego życzyli. Pierwsze doniesienia mówiły nawet o sezonie świątecznym, na szczęście jednak szybko okazało się, że obowiązującą datą premiery jest wciąż lato 2005. Czy jednak będzie to faktycznie czerwiec czy raczej lipiec, a nawet sierpień – czas pokaże.

www.whatisfear.com



WORMS 4™

TOTALNA ROZWAŁKA

WORMSY WRACAJĄ DO KORZENI
TERAZ MUSISZ SIĘ MARTWIĆ
TYLKO O WŁASNE ROBAKI

- Robaki podatne na wszelkie zmiany! Teraz można je spersonalizować za pomocą koloru, zestawu włosów, gadżetów i własnych broni.
- Poprawione działanie kamery i systemu animacji oraz nowe tryby rozgrywki, takie jak „capture the flag" i obrona pozycji.
- 25 misji w 5 zmieniających się tematycznie kampaniach! Nowość w postaci misji, w których trzeba zdobyć ukryty przedmiot lub zniszczyć miejsce na mapie.

Codemasters GENIUS AT PLAY™ | TEAM17 | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT | 2CD | PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • CD PROJEKT • | DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

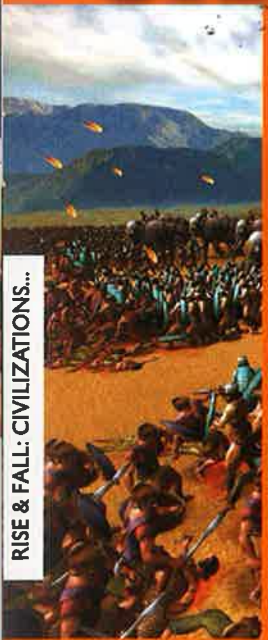
© 1986-2005 The Codemasters Software Company Limited. „Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. All Rights Reserved. Worms 4 Totalna Rozwałka © 2005 Team17 Software. Team17 Software i Worms 4 Totalna Rozwałka są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Team17 Software Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PRODUCENT: STAINLESS STEEL STUDIOS WWW.STAINLESSSTEELSTUDIOS.COM
DATA PREMIERY: KONIEC 2005

GEM | JAM JEST NISZCZYCIEL ŚWIATÓW

Jeśli „Powstanie i upadek", to tylko „Cesarstwa Rzymskiego", prawda? Wcale nie! Stainless Steel Studios, twórcy pierwszej Empire Earth oraz pokrewnej jej Empires: Dawn of the Modern World, ponownie pozwoli nam się stać fatum i nemezis całych cywilizacji.

RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR



Rise & Fall: Civilizations at War pozwoli „zderzać" aż **osiem różnych starożytnych cywilizacji**. Niestety, jedynie połowa z nich - Hellenowie (Grecy), Persowie, Egipcjanie, Rzymianie - będzie dostępna graczom. Ta druga, „mniejsza", składająca się z Babilończyków, Galów, Asyryjczyków i Kartagińczyków wystąpi wyłącznie w charakterze celu dla podkomendnych. Tych zaś będzie imponująco wielu: wojny toczyć się będą przy użyciu ponad **80 rodzajów jednostek** - od piechura, poprzez słonie, po potężne machiny oblężnicze - ich ilość na ekranie zaś ustępować ma tylko serii Cossacks.

Wojenki są na fali

Rise & Fall: Civilizations at War pozwoli także sprawdzić swe umiejętności w bitwach, które dotąd raczej pomijane były w grach. Mowa o bitwach morskich, które tu przedstawiono z dbałością godną najwyższej pochwały! Po raz pierwszy więc dane nam będzie obsadzać pokłady wojami różnych specjalności, zmieniając tym samym charakter całej jednostki. Wreszcie też dane nam będzie zobaczyć, jaki wpływ na stan kadłuba i morale załogi ma uderzenie dziobu wrażej triremy!

Carry on, hero!

Innym ciekawym novum jest obecność i znaczenie „bogów między ludźmi". I nie, nie chodzi tu o rozwiązania pasujące bardziej do Age of Mythology, lecz wpływ na losy bitew największych wodzów wszech czasów - m.in. Juliusza Cezara, Kleopatry czy twórcy potęgi Akadu - Sargona. Rozwiązanie przyjęte przez Stainless Steel Studio jest zaś tyle ciekawe, co niekonwencjonalne. Zakłada mianowicie **przechodzenie w trakcie bitwy w tryb trzeciej osoby i samodzielne, zręcznościowe, wspieranie swych podkomendnych!** Przykładem może być tu postać Aleksandra „Nie Wierzcie Hollywoodowi" Macedońskiego, który wyposażony w łuk i wiedziony pewną ręką gracza kłaść ma wrogów pokotem na obraz i podobieństwo bohaterów first-person shooterów.

Nie tylko mieczem

Warto jednak przy tym pamiętać, że bystre oko wystarczy być może, by zwyciężyć w potyczce, jednak triumf w całej kampanii wymagać będzie umiejętnego zarządzania swym ludem. Niestety, o tej warstwie Rise & Fall wiadomo tylko tyle, że istnieć mają, jak w serii Civilization czy Total War - doradcy wojskowi, finansowi, społeczni.

Clash of the Titan(s)

Rise & Fall: Civilizations at War tworzona jest w oparciu o **Titan engine** (wersja 2.0), jednak został on zmodernizowany tak bardzo, że w niczym nie przypomina już technologii, której użyto wcześniej przy okazji Empire Earth i Empires: Dawn of the Modern World. Jednostki są tak szczegółowe i tak dobrze animowane, że pozazdrościć im mógłby niejeden bohater gry akcji z perspektywy trzeciej osoby. **Podobać się może iście filmowy rozmach bitew**, w których uczestniczyć mogą całe setki walczących. Wspomnieć należy także na taktyczne możliwości, jakie daje wiarygodny system uszkodzeń budowli i umocnień.

Niestety, sama Rise & Fall: Civilizations at War zjawi się **na sam koniec roku** - w sezonie świątecznym. **|CDA|**

PC CD-ROM

Platynowa Kolekcja

GORĄCY TOWAR

Platynowa Kolekcja

TO SERIA STARANNIE WYSELEKCJONOWANYCH GIER KOMPUTEROWYCH.

ZNAJDZIESZ W NIEJ WYŁĄCZNIE REEDYCJE KULTOWYCH GIER ORAZ PREMIERY NAJLEPSZYCH GIER, KTÓRE DOTĄD NIE POJAWIŁY SIĘ NA POLSKIM RYNKU.

Platynowa Kolekcja

TO RÓWNIEŻ FANTASTYCZNA CENA: 59,90 PLN ZA KAŻDĄ GRĘ Z KOLEKCJI!

NIE TRAĆ CZASU I PIENIĘDZY NA POSZUKIWANIA. WYBIERZ JAKOŚĆ GWARANTOWANĄ PRZEZ CD PROJEKT.

Super konkurs!

KUP GRĘ Z NOWEJ SERII PLATYNOWA KOLEKCJA I WYGRAJ M.IN.:

- 1x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-999

- 10x ODTWARZACZ MP3 IRIVER IFP-180

- 10x ROK GRANIA ZA DARMO
- 1000 GIER

SZCZEGÓŁY NA STRONIE: **http://platyna.cdprojekt.com**

odtwarzaczemp3.pl | POLECAMY wp.pl GRY.WP.PL | PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT | DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH

17 MARCA W SERII PLATYNOWA KOLEKCJA ZNAJDZIESZ NAPRAWDĘ GORĄCE GRY:

Neverwinter Nights | The Elder Scrolls III: Morrowind z dodatkami Tribunal i Bloodmoon | Gothic II | Silent Storm z dodatkiem Sentinels | Heroes of Might and Magic IV z dodatkami The Gathering Storm i Winds of War | The Settlers IV z dodatkami Trojanie i Eliksir Mocy oraz Misje Dodatkowe

PRODUCENT: MAD DOC SOFTWARE · WWW.EMPIREEARTH.COM
PREMIERA: KWIECIEŃ/MAJ 2005

DVD 05/2005 · CD 05/2004

PITU PŁATNIK | ŚWIAT BĘDZIE MÓJ! HA, HA, HA, HA, HA!!!

EMPIRE EARTH II

Strategie to ostatnio coraz bardziej rozbudowane bestie – od symulacji pojedynczych bitew, konfliktów, wojen doszliśmy do gier, które przedstawiają cała historię ludzkości od zamierzchłej przeszłości aż po wizje przyszłości. Wkrótce ukaże się kolejna tego typu produkcja – Empire Earth II.

Engine pozwala na wyświetlenie wielu jednostek jednocześnie.

Zwrot „kolejna tego typu produkcja" to z mojej strony małe niedomówienie – dlatego, że to właśnie oryginalna, rozpoczynająca cykl Empire Earth gra była pierwszym tytułem, który z takim rozmachem pokazywał wojowniczy charakter homo sapiens na przestrzeni wieków. Tamta produkcja, opracowana przez Stainless Steel Studios (zapowiedź ich nowej gry Rise & Fall znajdziecie na stronie 24), obejmowała łącznie 500 000 lat historii!

Do boju!

Twórcy drugiej części gry zapowiadają **trzy rozbudowane kampanie, po osiem misji każda**, łącznie obejmujące historię ludzkości od mniej więcej siódmego wieku przez naszą erą aż po dwa tysiące któryśdziesiąty rok. Tym razem w kampaniach tych pokierujemy – w kolejności chronologicznej – **Koreańczykami, Niemcami i Amerykanami**. Ciekawostką jest to, że kampania niemiecka przypada m.in. na czasy Krzyżaków, zobaczymy więc potyczki między kompanami Wielkiego Mistrza a polską ciężką jazdą. Liczba gotowych, dodatkowych scenariuszy pojedynczych będzie niewielka, natomiast efektowna – powalczymy m.in. wojskami aliantów na plażach Normandii. Za to **gra będzie pozwalała na wygenerowanie losowej mapy z dowolną liczbą przeciwników i losowymi lub ustalanymi przez gracza parametrami scenariusza**. Wciąż mało? Dorzucę jeszcze edytor – biorąc pod uwagę aktywność fanów Empire Earth w Internecie, oznacza to co najmniej kilkaset świetnych map stworzonych przez miłośników gry.

Wojna się nie zmienia

W ciekawy sposób opracowano **system walki, który pozostaje niezmienny niezależnie od epoki, w jakiej toczy się gra**. Jej twórcy podzielili wszystkie jednostki naziemne na sześć grup – lekką i ciężką piechotę, kawalerię i artylerię. Każda z tych grup jest bardziej podatna na ataki dwóch innych wybranych rodzajów jednostek, a jednocześnie razi z większa siłą dwie inne wybrane grupy. Mimo że system taki wydaje się uproszczony, w rzeczywistości sprawdza się bardzo dobrze w trakcie rozgrywki, a to przy tak rozległej produkcji naprawdę duże osiągnięcie.

Nowości i nowinki

Usprawniono system zarządzania surowcami (są ich w grze cztery podstawowe plus jeden specjalny, zmieniający się wraz z epokami). By wysłać mieszkańców do gromadzenia danego dobra, wystarczy kliknąć jego ikonę w interfejsie głównym. (Sporo takich drobnych rozwiązań sprawia, że ta obszerna gra daje się oswoić już po kilkunastu pierwszych minutach zabawy.)

Pojawi się system planowania zmasowanych ataków jednostek własnych i sił sprzymierzonych sojuszników (to zupełna nowość w grach tego typu), mapy zostaną podzielone na terytoria, gracze będą uzyskiwać „korony" w nagrodę za rozwój technologiczny, które będą pozwalały na osiągnięcie okresowej przewagi nad przeciwnikami. Zapowiada się naprawdę wyjątkowa pozycja, pytanie tylko, czy duża liczba opcji i możliwości nie okaże się po prostu... zbyt duża. Odpowiedź znajdziecie w recenzji – |CDA|

Od wieków średnich...

...po U-booty.

grasz?

PRODUCENT: TEAM 17 WWW.WORMSMAYHEM.COM
DATA PREMIERY: CZERWIEC 2005

MIMIZU | POWRÓT DO KORZENI(A)?

Worms 4: Mayhem

Tego nie trzeba się było domyślać. Tego nie trzeba było przewidywać. O to nie trzeba było pytać wróżki. To po prostu było wiadomo. Jeszcze nie zamilkły stęknięcia zawodu po ostatniej odsłonie, a zza horyzontu już wypełzają nowe Worm(s)y.

Powód wydania nowej odsłony Robali jest tym razem niebłahy – tak się bowiem składa, że w tym roku przypada **dziesięciolecie serii**. Dlatego też **Worms 4 mają powrócić do przeszłości z jednej, a wprowadzić świeży powiew z drugiej strony**.

Stary engine, nowe możliwości

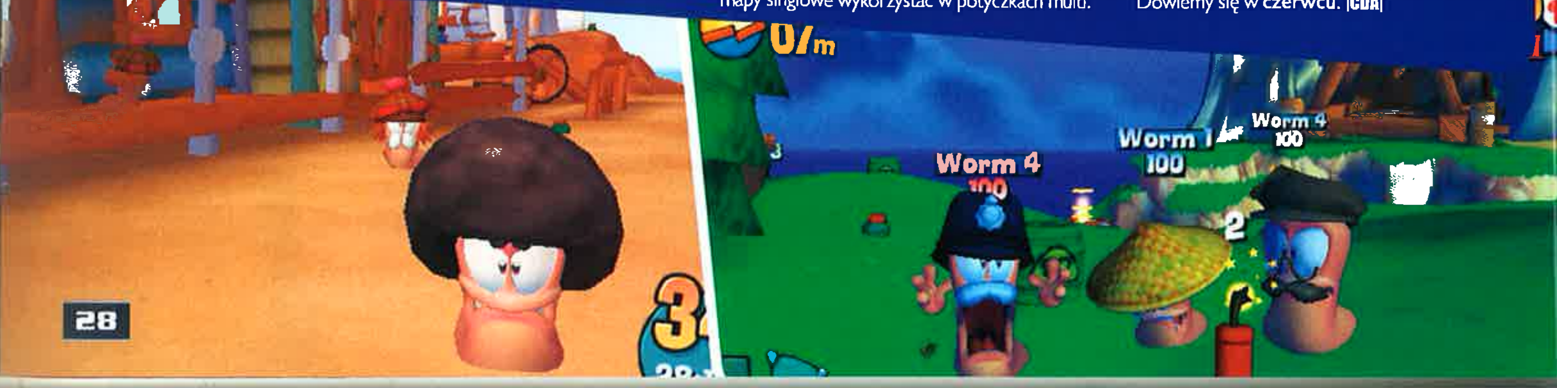
Przede wszystkim **ma ten sam silnik, na którym jechało dwóch poprzedników**. O większych zmianach technicznych już teraz zatem zapomnijcie. Rozgrywką W4 bliższe ma być młodszemu bratu, to jest Worms 3D. Znów maksymalnie cztery drużyny staną naprzeciw siebie, wykorzystując dostępny czas tury na destrukcję wrażych jednostek tudzież otoczenia z pomocą dostępnej broni. **Mamy prawo liczyć na poprawienie pracy kamery, lepsze animacje czy – co widać już w trailerze – dużo ładniejsze efekty specjalne**. Mam nadzieję, że twórcy pójdą za ciosem wyprowadzonym przez ostatnią z wymienionych przeze mnie zmian i dopracują efekt niszczenia terenu.

Oczywiście na poprawieniu bugów Team 17 nie poprzestanie. Zmiany dotknąć mają na przykład głównego po Wormach bohatera serii – arsenału. W przeciwieństwie do lichego zestawu z Worms 3D, **broni w Mayhem ma być od zatrzęsienia**. I to zarówno starych znajomych, jak i „wielkich nieobecnych" czy zupełnych debiutantów. Do dyspozycji, poza oczywistymi klasykami, dostaniemy zatem zabawki, takie jak łuk, krowi nalot, snajperkę, atak UFO czy działko, pochodne minigunа. Oczywiście nie mamy co liczyć na pojawienie się maszyn oblężniczych z Worms Forts, jako że w W4 nie bardzo będzie co oblegać. Po raz pierwszy będziemy mogli na znaczącą skalę wpływać na wygląd naszych protegowanych, wyposażając ich w różnorodne nakrycia głowy, elementy garderoby czy fryzury. Ciekawiej jednak zapowiada się zabawka pozwalająca tworzyć własną broń (zwie się to Weapons Factory).

Mapy mają być dużo bardziej rozległe i skomplikowane niż to, co poznaliśmy w W3D. Poza tym każda utrzymana będzie w jednym z listy wariantów tematycznych: jurajskim, średniowiecznym, arabskim, budowlanym bądź „dzikozachodnim". Gotowych terenów ma być **25 w trybie dla jednego gracza plus dodatkowych 20 dla rozgrywek wieloosobowych**. Oczywiście nic nie stanie na przeszkodzie, by również mapy singlowe wykorzystać w potyczkach multi. Zapewne dostaniemy też generator własnych plansz.

Wszystkie te obietnice będziemy mogli sprawdzić zarówno samotnie, jak i z przyjaciółmi. I to nie tylko za pośrednictwem Internetu, ale i przed jednym monitorem. A nawet jeśli jesteśmy z tych-których-nikt-nie-lubi, twórcy obiecują ciekawy tryb single, którego misje składowe jak zwykle będą dość różnorodne. **Nowością w tym ostatnim będą bossowie**. Jak dotąd jednak żadnych szczegółów na ich temat nie podano.

Czy tym razem twórcy dotrzymają obietnic? Dowiemy się w **czerwcu**. **|CDA|**



JUŻ CZAS!

...żeby polskie gry dołączyły do światowej czołówki

WIEDŹMIN

„...wszystko wskazuje na to, że z chwilą ukończenia prac nad Wiedźminem CD Projekt będzie miał do zaoferowania znakomitą grę z unikalnym światem, wspaniałą grafiką oraz dynamiczną i miodną walką."
GameSpy

„Wiedźmin, ze swą piękną i przerażającą zarazem grafiką był jedną z najmilszych niespodzianek na E3."
CGW, 08/2004

Wiedźmin wymieniony został wśród 18 najlepszych tytułów na PC ze wszystkich pokazanych na targach E3 2004.
EDGE, 07/2004

Chcesz współtworzyć największą grę komputerową powstającą w Polsce? Wyślij swoje zgłoszenie już dziś! Nie zapomnij pochwalić się swoimi osiągnięciami i przekonać nas, dlaczego właśnie Ciebie powinniśmy zatrudnić. Nasze wymagania to chęć do pracy i dobre pomysły, doświadczenie może być Twoim dużym dodatkowym atutem. Aktualnie poszukujemy:

PROGRAMISTA NARZĘDZI
PROGRAMISTA SZTUCZNEJ INTELIGENCJI
PROGRAMISTA SILNIKA GRY
GRAFIK 3D - ANIMATOR POSTACI
GRAFIK 3D - LEVEL ARTIST
GRAFIK 3D - TECHNICAL ARTIST
GRAFIK 2D - TEXTURE ARTIST
RYSOWNIK - CONCEPT ARTIST
LEVEL DESIGNER
GAMEPLAY DESIGNER
REDAKTOR DIALOGÓW
SKRYPTER
TESTER
SPECJALISTA PR

CD Projekt RED, to szybko rozwijający się dział firmy CD Projekt zajmujący się tworzeniem gier komputerowych. Obecnie zespół liczy 31 osób, z czego 23 pracują w warszawskim biurze firmy. Naszą misją jest tworzenie doskonałych gier, które dostarczą rozrywki milionom graczy na całym świecie. Tworzenie Wiedźmina to wielka przygoda, ale praca w CD Projekt RED to też możliwość rozwoju zawodowego i dalszej kariery w dziedzinie tworzenia gier komputerowych.

www.thewitcher.com/praca

DOŁĄCZ DO NAS!

PRODUCENT: DIOSOFT
WWW.DIOSOFT.COM
DATA PREMIERY: 2005

EUGENIUSZ SIEKIERA | GTA W TROPIKACH

Wydawać by się mogło, że prawdziwych piratów już nie ma. Kiedy słyszymy słowo „pirat", w oczach staje nam obraz zawadiaki z przepaską na oku, drewnianą nogą i rzecz jasna - obowiązkową papugą siedzącą na ramieniu. Istotnie, takowych jegomości trudno znaleźć poza ekranem kina lub oddziałem zamkniętym psychiatryka. Wbrew pozorom jednak piraci nie wymarli. Po prostu... ewoluowali.

PIRATES of the XXI Century

Można powiedzieć, że idą z duchem czasu. Stare łajby zamienili na szybkie łodzie motorowe, zaś zamiast kordelasa machają przed nosem ofiary lufą automatu. Nie zmieniło się tylko jedno – specjalizacja. Dalej napadają, plądrują, konfiskują, co się da, a nawet porywają dla okupu. Tacy są piraci XXI wieku. I w zasadzie, mimo wtórności w branży, nie powstała jeszcze gra traktująca o pirackiej działalności w dzisiejszych czasach. Programiści z ukraińskiego studia DIOsoft dostrzegli tę lukę, zakasali rękawy i przystąpili do pracy. Dłubią przy tym projekcie od dłuższego już czasu, nie robiąc wokół niego ani zamieszania, ani medialnego szumu. No bo sami powiedźcie tak z ręką na sercu – kto z was w ogóle słyszał o tej produkcji? I błąd! Z materiałów już udostępnionych można śmiało powiedzieć, że **Pirates of the XXI Century zapowiada się po prostu bosko i jeśli choć połowa obietnic zostanie spełniona, szykuje nam się naprawdę spektakularny tytuł.**

Strzelanina pod palmami!

Wyobraźcie sobie tylko... Piaszczyste plaże, jak okiem sięgnąć, skwar leje się z bladoniebieskiego nieba, po którym suną leniwie ptaki. Fale delikatnie chłoszczą brzeg, lśniąca w oddali wysepka zachęca cieniem rzucanym przez kołyszące się w usypiającym rytmie palmy. Możesz zabrać sprzęt do nurkowania, zejść na dłużej pod wodę i podziwiać migocącą rafę koralową oraz mieniące się tysiącami barw tropikalne ryby. Tylko trzeba uważać, bo i na rekina wpaść można. Jak realizm to realizm.

„*Zaraz, chwila* - przerwie te rozmyślania niejeden malkontent. - *Przecież prawie to samo mieliśmy w Far Cry'u. Więc czym się tak podniecać?*" Tyle że tamta gra była, mimo sporych rozmiarów map, jak ogromna większość fpsów - dość liniowa. Tutaj zaś **zapowiedziana jest swoboda znana z serii GTA!**

Gra ma oferować aż 3 strony konfliktu. Otrzymamy tym samym **3 rozmaite i mocno zróżnicowane kampanie.** Opowiedzieć się będzie można po stronie piratów, chińskiej mafii, która ma na pieńku z rzeczonymi piratami, a także elitarnej jednostki wojskowej Navy Seals. Ci ostatni mają oczywiście ambitny plan posprzątania całego zaistniałego bałaganu.

GTA w tropikach

Jak już wspomniałem, **gra ma stylem rozgrywki przypominać w pewnym stopniu serię GTA**, a więc poza główną osią fabularną, otrzymamy masę zadań dodatkowych, które będzie można wykonywać w dowolnej kolejności bądź też zupełnie je olać. Dajmy na to, że jesteś piratem. Masz ochotę zapolować na turystów? Nic prostszego, właśnie dostałeś cynk o zbliżającym się statku wycieczkowym. Organizujesz ekipę (którą przed odprawą dowolnie uzbrajasz), bierzesz łodzie (ile tych łodzi, jakie itd. – o wszystkim decydujesz sam) i dawaj w morze, na rabunek...

Kiedy się wybierasz na większą misję, musisz sprawnie zaplanować i w miarę możności przewidzieć wszelkie ewentualne okoliczności. Czy przyda się wsparcie z helikoptera, czy uciekając twoi ludzie rozdzielą się, by zmylić pościg, jaką ochroną może dysponować statek, który zamierzacie obrabować, czy bierzecie jeńców, czy zadowalacie się tylko łupem – to wszystko trzeba wziąć pod uwagę, jeśli chcemy, by wszystko poszło jak po maśle. Wynika z tego jasno, **że ta na pozór prosta gra akcji podlana będzie taktycznym sosem.** Bez obaw jednak, twórcy obiecują, że ich produkcja ma przede wszystkim bawić, wszystkie ewentualne opcje taktyczne będą proste i intuicyjne.

A może zamiast zmagać się w danej chwili z tak złożonym zadaniem, wolisz po prostu poszwendać się po mieście i pohandlować z ciemnymi typkami w jeszcze ciemniejszych zaułkach? Proszę bardzo. Albo popływaj sobie i zapoluj na rekina bądź dla odprężenia

Gra zapowiada się po prostu bosko. Szykuje nam się naprawdę spektakularny tytuł!

pospaceruj po plaży i pooglądaj roznegliżowane turystki. **Po prostu rób, co chcesz.**

Narzędzia pracy

Uzbrojenie, którym posłużymy się podczas zabawy, ma w 100% odpowiadać realnie istniejącej broni. Będzie tego multum (około **30 sztuk**), znajdzie się miejsce także dla zabawek do walki pod wodą (z pewnością jakieś harpuny - zobaczymy, co jeszcze). By kwestii uzbrojenia nie spartolić i dopiąć wszystko na ostatni guzik, wynajęto specjalnych konsultantów, którzy pilnują, by każdy najdrobniejszy detal prezentował się jak należy, począwszy od dokładnych i szczegółowych modeli broni, na balistyce pocisków skończywszy.

Full service

Pirates of the XXI Century to **pierwszoosobowy shooter**, a przynajmniej takowym będzie w trakcie poruszania się na własnych nogach. Wzorem GTA otrzymamy do dyspozycji dziesiątki rozmaitych pojazdów. Będzie wszystko, czego wybredny gracz może sobie zażyczyć. Pod tym względem gra ma ponoć nie ustępować San Andreas czy Vice City. Zobaczymy pojazdy poruszające się na ziemi, w powietrzu, na wodzie, a nawet... pod nią. Olbrzymia dowolność. Wybierasz się na drugi kraniec wyspy? Bierz helikopter, będzie szybko. A może wolisz rozkoszować się morską bryzą, opływając archipelag dookoła? Żaden problem, bierz łódź. Jeśli zaś chcesz wpaść po drodze do sklepu w miasteczku, najlepszym rozwiązaniem będzie samochód. Pełna swoboda!

Graficzny przepych

Po spojrzeniu na screeny ma się jednoznaczne skojarzenia ze wspomnianym na początku Far Cry'em. Istotnie, grafika jest równie imponująca, a teren działań dość podobny. Programiści z DIOsoft tworzą swój projekt na autorskim silniku zwanym (The) Monstrator. Engine wykorzystywać ma najnowsze bajery graficzne oraz dźwięk w standardzie EAX 4.0. **W grze zobaczymy w pełni dynamiczne cienie, zaawansowaną fizykę, ogromną interakcję i co najważniejsze – olbrzymi świat bez spoin.** Aż ciarki mnie przechodzą na myśl, ile ten potwór będzie potrzebował pamięci przy takiej szczegółowości przedstawionego świata, gdy jednocześnie zrezygnowano z klasycznego doczytywania leveli w trakcie gry. No nic, to już nie moje zmartwienie. Albo i moje...

Jako że częstokroć będziemy schodzić pod wodę, opracowano specjalny tryb graficzny, odpowiadający za **realistyczne przedstawienie morskich toni.** Ponoć jeszcze nigdy głębiny nie były tak fenomenalnie oddane, i nie mówię tu tylko o oprawie, ale i prawach fizyki, jakie panują na głębokościach. O takich detalach jak tekstury wysokiej jakości, niezwykle szczegółowe modele postaci czy dokładne odbicia na powierzchni wody, wspominać już nawet nie wypada.

Jeszcze mało?

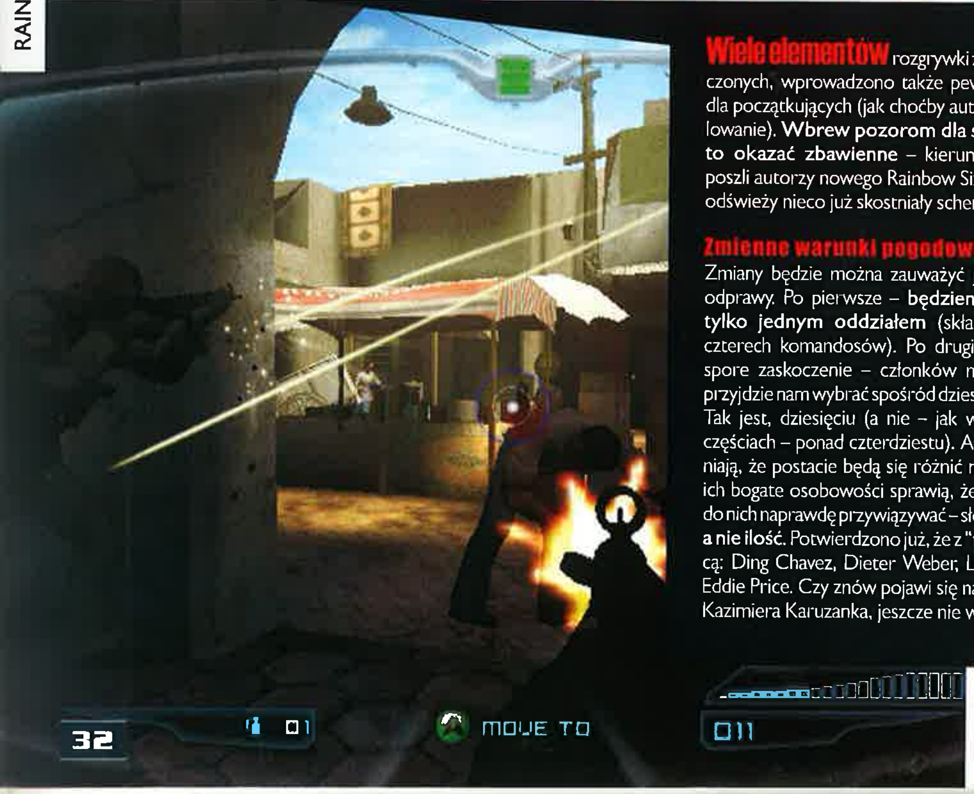
Jeśli wszystko, o czym przeczytaliście powyżej, znajdzie odzwierciedlenie w produkcie finalnym, **Pirates of the XXI Century może okazać się jedną z lepszych gier tego roku.** (O ile faktycznie doczekamy się premiery jeszcze przed kolejną zmianą kalendarza.) Niemniej jaka by ta gra fantastyczna nie była, single się kiedyś skończy. Twórcy zapowiedzieli na szczęście również zaawansowany tryb multiplayer, w którym na porządku dziennym będą olbrzymie bitwy kilkudziesięciu graczy (np. Piraci vs. Triada) na ogromnej przestrzeni, z wykorzystaniem wszelkiej maści pojazdów.

Brzmi obiecująco, prawda? Konkretnej daty premiery na podano. Powiedziano tylko: w 2005. Zatem, znając życie, spodziewać się jej należy najpewniej gdzieś w okolicach świąt Bożego Narodzenia. Tak czy inaczej jest na co czekać. Oj, jest. **|CBA|**

PAN RADO | PO DRUGIEJ STRONIE TĘCZY

Wraz ze wzrostem popularności konsol, coraz więcej studiów tworzących gry zwraca się ku ich użytkownikom. Nawet serie rdzennie pecetowe (Deus Ex, Ghost Recon) ulegają „konsolizacji". Także cykl Rainbow Six nie zdołał się przed nią uchronić.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX™ LOCKDOWN



Wiele elementów rozgrywki zostało uproszczonych, wprowadzono także pewne ułatwienia dla początkujących (jak choćby automatyczne celowanie). **Wbrew pozorom dla serii może się to okazać zbawienne** – kierunek, w którym poszli autorzy nowego Rainbow Six, z pewnością odświeży nieco już skostniały schemat.

Zmienne warunki pogodowe

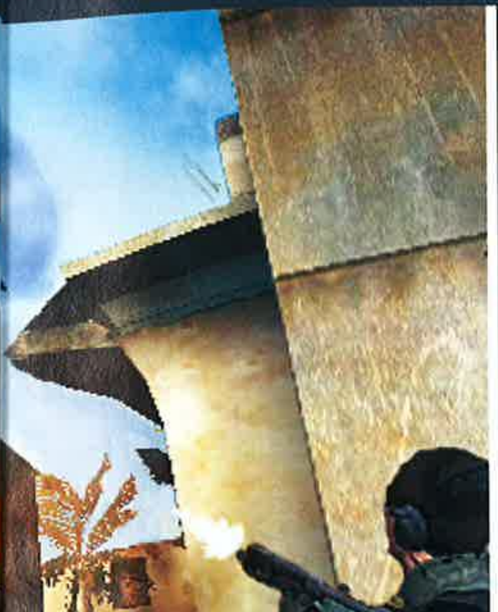
Zmiany będzie można zauważyć już na ekranie odprawy. Po pierwsze – **będziemy dowodzić tylko jednym oddziałem** (składającym się z czterech komandosów). Po drugie – i tu dość spore zaskoczenie – członków naszej drużyny przyjdzie nam wybrać spośród dziesięciu agentów. Tak jest, dziesięciu (a nie – jak w poprzednich częściach – ponad czterdziestu). Autorzy zapewniają, że postacie będą się różnić między sobą, a ich bogate osobowości sprawią, że będziemy się do nich naprawdę przywiązywać – słowem, **jakość, a nie ilość**. Potwierdzono już, że z "trójki" powrócą: Ding Chavez, Dieter Weber, Louis Loiselle i Eddie Price. Czy znów pojawi się nasza rodaczka, Kazimiera Karuzanka, jeszcze nie wiadomo.

Przeprojektowano także interfejs, co ma ułatwić wczucie się w rolę przywódcy tajnej jednostki antyterrorystycznej. **Świat gry obserwujemy przez gogle**, a widok często przysłaniają np. spływające po szkle krople deszczu. Mało tego – w wyniku ataków pojawiają się na nich pęknięcia, a "zdjęcie" przeciwnika z bliska grozi spryskaniem gogli krwią. Idąc dalej tym tropem, autorzy wzięli pod uwagę szczegóły, takie jak odrzut podczas strzelania. Nawet celowanie będzie stylizowane – tak jakbyśmy przechylali głowę pod niewielkim kątem i skupiali wzrok na celu.

Tęcza pod ostrzałem

Same założenia gry również uległy pewnym zmianom. O ile w poprzednich grach z serii to my często szturmowaliśmy niespodziewających się niczego terrorystów, tutaj częściej przyjdzie nam bronić się przed atakami (co wiąże się z większym niż dotąd "sfabularyzowaniem" rozgrywki). Na przestrzeni **szesnastu misji** (między innym w południowej Afryce i Algierii, także wśród zrujnowanych świątyń starożytnych Majów) będziemy musieli uciekać, kryć się i szukać

Należy pochwalić twórców za odwagę – mało kto podejmuje dziś ryzyko, jakie niosą za sobą tak daleko posunięte zmiany.



osłony przed ogniem nieprzyjaciela, tym bardziej że najemnicy, z którymi przyjdzie nam walczyć – członkowie terrorystycznej organizacji Global Liberation Front - przeszli podobny trening jak członkowie Rainbow.

Zmianę tę podkreślają nowe rodzaje misji – **zadania snajperskie.** Jako Dieter Weber przyjdzie nam torować drogę oblężonym towarzyszom, kierując się udzielanymi przez radio wskazówkami co do umieszczenia oponentów. Co ciekawe, w jednym z etapów, niczym w hicie z automatów Silent Scope, cele będziemy „zdejmować" znajdując się na pokładzie helikoptera. Trzeba będzie jednak uważać, jako że zauważeni staniemy się łatwym celem dla uzbrojonych w broń rakietową terrorystów.

Grupa podwyższonego ryzyka

Należy pochwalić twórców za odwagę – mało kto podejmuje dziś ryzyko, jakie niosą za sobą tak daleko posunięte zmiany w sprawdzonej i bezpiecznej mechanice gry. Jak na Rainbow Six 4 (tytuł roboczy) wpłyną wszystkie te nowinki, przekonamy się na **wiosnę 2005. |CDA|**

CO Z MULTI?

W zależności od posiadanej platformy nabywcy Rainbow Six 4 otrzymają różniące się od siebie tryby gry wieloosobowej. W wersji na PlayStation 2 gracze podzielą się na dwie drużyny – antyterrorystów i najemników – a każda z nich będzie miała dostęp do innych broni i umiejętności. Z kolei na XBoxie zmierzą się ze sobą dwa oddziały grupy Rainbow, za to poszczególne postaci będzie można rozwijać, co doda do gry RPG-owy smaczek. Niestety jeszcze nie wiemy, która z tych wersji – i czy w ogóle jedna z nich – pojawi się na "piecu".

- PRODUCENT: MIDWAY
- WWW.MIDWAY.COM
- DATA PREMIERY: KWIECIEŃ 2005

CAMPARI | ZIELONI ISTNIEJĄ?!...

AREA-51

Ilekroć czytam historyjki w rodzaju magicznych kręgów w zbożu, tajemniczych wizerunków równie tajemniczych postaci na kominach czy szybach albo „po prostu" absolutnie pewnej lokalizacji bursztynowej komnaty, przypomina mi się gigantyczny nagłówek na pierwszej stronie „Nowego Pompona": KENNEDY ŻYJE? A pod spodem, malutkim druczkiem dopisek „Nie".

Area 51, czyli sławna Strefa 51, to następna etatowa legenda m.in. widzów programu „Nie do wiary". Strefa 51 żyje w świadomości większości Amerykanów i nie tylko, a co za tym idzie, budzi silne emocje. Emocje, z których łatwo wykrzesać zainteresowanie rzeszy graczy. Stąd już niedaleka droga do finansowego sukcesu. Proste niczym kosmiczny implant.

Pomóż Obcemu...

Najwyraźniej ludzie z Midway pojęli tę (nie)skomplikowaną prawidłowość, gdyż postanowili wziąć temat na tapetę. Co wykluje się z midwayowskiego jaja, zobaczymy w kwietniu, tymczasem pozwolicie, że opiszę pokrótce, na czym – nomen omen – *obcowanie* z Area 51 będzie polegać.

Obcy przybywają na Ziemię, żeby opracować śmiercionośną broń, która pomogłaby im pokonać innych Obcych podczas międzyplanetarnej młócki. Dlaczego wybierają akurat Ziemię – nie wiadomo. W końcu udaje im się wyhodować wirus Theta, ale jest już za późno. Wojna dobiegła końca, a Obcy (tzn. ci mniej nam obcy) przegrali. Na dodatek nie mają czym (i pewnie po co) wrócić na swoją planetę. Są skazani na wątpliwe uroki pustynnego krajobrazu Nevady.

W tym momencie do akcji wchodzi nasza rasa! Nie dość, że ludzie, którzy przez przypadek odkrywają bazę kosmitów, chcą im pomóc przy powrocie do domu (*ET go home?*), to negocjują z nimi przy okazji dostęp do ultranowoczesnej technologii. Historia skończyłaby się pewno happy endem oraz intergalaktyczną imprezą pożegnalną, gdyby przez przypadek wirus nie został uwolniony... i wziął się ostro do tego, po co go stworzono.

Zadaniem gracza jest opanowanie sytuacji w tajnych laboratoriach. Czytaj – **pozbycie się wszystkich mutantów**. Do dyspozycji otrzymujemy przy tym regularny oddział Hazmat Delta Team pod dowództwem Ethana Cole'a. To on, jako jeden z pierwszych „szczęśliwców", zarazi się Thetą i oprócz pokonania przeciwników przyjdzie mu walczyć o własne życie (a konkretnie o odkrycie antidotum). Jak widać, fabułą można by obdzielić garść odcinków X-files (i starczyłoby jeszcze na parę Na Wspólnej).

...a on pomoże tobie

Z pewnością optymizmem napawa lekkie podejście do tematu przez fachowców z Midway. **W grze nie zabraknie parodii klasycznych mitów związanych z naszą wiedzą nt. kosmitów, choć z drugiej strony, nie należy się też spodziewać typowej komedii.** Wręcz przeciwnie! Ofiar w ludziach i „ludziach inaczej" będzie dużo, zaś krew (czerwona i zielona) poleje się strumieniami. Theta rozprzestrzenia się dość sprawnie i póki Delta Team nie upora się z każdym mutantem, ryzyko epidemii jest nader wysokie.

Zadaniem gracza jest opanowanie sytuacji w tajnych laboratoriach. Czytaj – pozbycie się wszystkich mutantów.

Skoro o Delcie mowa, gracz będzie sterował na przemian raz samym Ethanem, innym razem... znów Ethanem, ale już przy aktywnym współ-

udziale reszty załogi. Czasem do akcji włączy się także Edgar – Obcy z kategorii dobrych (*ET be good?*). Jego pomoc przyda się Ethanowi głównie przy tłumieniu objawów Thety i poszukiwaniach antidotum. W ramach ciekawostki dodam, że **pod postać Edgara głos podłoży prawdopodobnie Marilyn Manson** (cóż za wyczucie producenta!), z kolei **Ethan Cole przemówi do nas głosem... Davida Duchovnego** (kłaniam się w pas!!). Zaskoczeni przebiegłością ludzi z Midway? I dobrze!

Jednak do rangi prawdziwego wydarzenia urasta nie tyle udział w projekcie Mansona czy Duchovnego, a efekty specjalne. Ściślej rzecz ujmując – ich autor, czyli **Stan Winston** odpowiedzialny za filmy: „Jurassic Park", „Obcy", „Terminator" czy „Predator". Facet zajmuje się tworzeniem potworków od przeszło 30 lat, więc raczej zna się na rzeczy i sam fakt zatrudnienia go przez Midway stanowi: a) przełom w branży gier, b) kolejny dowód na przenikanie się sfer kina i gier komputerowych. **W Midway dysponują sporymi zasobami finansowymi przeznaczonymi na Area 51 i wcale tego nie kryją.** Aż strach myśleć, co z tego wyniknie.

Trust no 1

Wypadałoby napomknąć słówko o szacie wizualnej gry. Jak dla mnie, wnioskując po zdjęciach - bombka. Od razu widać rękę fachowca - po wyglądzie postaci, czyli Obcych i mutantów, bo o pomieszczeniach i wszelakich elementach otoczenia bohaterów nie ma co pisać. W przypadku niektórych obrazków pieniądze wręcz ciekną z ekranu. Ekipa Midway chyba naprawdę obrała sobie za punkt honoru przygotowanie **gry wyglądającej, co tu dużo mówić, doskonale.**

Jeżeli wszystko pójdzie zgodnie z planem, do konfrontacji oddziału Delta i Thetofilów dojdzie, jak wspomniałem na początku, już **w kwietniu**. W Polsce Area 51 pokaże się z poślizgiem, ponieważ do początku marca żaden z dystrybutorów nie zdecydował się na wydanie tytułu w nadwiślańskim kraju. Skąd oni się wzięli?! Chyba z Marsa... a kobiety są z Wenus. A gracze są... no... zdenerwowani. Apelujemy do dystrybutorów: my chcemy Obcych! Wy chcecie „zielonych". Te dwie tendencje można pogodzić! |CBA|

- PRODUCENT: VIVENDI UNIVERSAL
- WWW.SCARFACEGAME.COM
- DATA PREMIERY: 2005

PAN RADO | ZOSTAŃ KRÓLEM *YEYO*

Walka toczy się nie tylko w mieście, ale i pod miastem.

SCARFACE

Antonio Montana – jeden z najpopularniejszych filmowych gangsterów. Świat należał do niego. Ale zbrodnia na dłuższą metę nie popłaca – kiedy Tony zadarł z Alexandrem Sosą, kolumbijskim lordem kokainowym, wydano na niego wyrok. Oddział najemników wdarł się do jego posiadłości. Choć Montana walczył jak tygrys, zginął z ręki płatnego zabójcy.

Ostatnia scena z filmu Scarface (Człowiek z blizną) przeszła do historii kina (cytowano ją także w grach, między innymi w Vice City i pierwszym Hitmanie). Dziesiątki wyszkolonych adwersarzy i jeden Montana, dzierżący w dłoniach karabin – tuz podziemia, miotający zarówno granatami, jak i niecodziennymi wyzwiskami.

Wyobraź sobie, że możesz wziąć udział w tej scenie, samemu mierząc się z niebezpiecznymi zabójcami. Kto wie, może okażesz się lepszy od Montany – może ujdziesz z życiem?

Każdy dzień, którego nie spędzasz w grobie, to dobry dzień

I właśnie **ostatnia scena filmu jest pierwszą gry**, a zadanie gracza polega na ucieczce z atakowanej posiadłości. Nietrudno zatem zauważyć, że **produkcja Vivendi Universal stanowi sequel filmowego pierwowzoru.** Po sekwencji w posiadłości zrujnowany Montana powraca na ulice Miami, aby odbudować swoje imperium, a w dalszej perspektywie, także zemścić się na Sosie. Aby tego dokonać, będzie musiał – z naszą pomocą – przejmować wrogie terytoria, walczyć z pomniejszymi narkotykowymi bossami, a także z policją.

Musisz mieć pieniądze...

Można więc wysnuć wniosek, że **gra opiera się na założeniach podobnych do tych z serii GTA.** I rzeczywiście – będziemy mogli poruszać się zarówno pieszo, jak i pojazdami, a początkowo zadania dawać nam będą figury przestępczego półświatka. Wraz z postępami w grze, ma się jednak zrobić znacznie ciekawiej – i oryginalniej. Trzeba będzie na przykład kupować lokale, które mogą służyć za pralnie pieniędzy. Takie działanie jest niezbędne, gdyż wydawanie gotówki skradzionej czy pochodzącej z handlu kokainą – słowem, z nieoficjalnego źródła – może zwrócić uwagę urzędu skarbowego, a w konsekwencji FBI.

...kiedy masz pieniądze, masz też władzę...

Władza wynikająca z bogactwa to tylko jedna strona medalu. Walka z konkurencją – i policją – jest zażarta i trzeba nauczyć się poruszać po miejskim polu bitwy. W skutecznym prowadzeniu walki pomoże umiejętność doprowadzania się do ślepej furii (*blind rage*) – stanu, w jakim główny bohater toczył ostatnią potyczkę w filmie. Odpowiednio wnerwieni będziemy odporni na kule, szybsi i skuteczniejsi. Ważnym elementem pojedynków są pochodzące z filmu obelgi, którymi obrzucasz przeciwników.

...i dopiero kiedy masz władzę, zdobywasz kobiety

Zarówno emocjonujące strzelaniny, jak i brudne interesy prowadzić będziemy w – według obietnic autorów – **dokładnie odtworzonym Miami lat osiemdziesiątych.** Choć może się wydawać, że to atrakcyjna sceneria, udostępniona dotąd wersja nie prezentuje się najlepiej. Zarówno kobiety w charakterystycznych dla tamtego okresu kostiumach kąpielowych, jak i groźni gangsterzy, budynki czy pojazdy wyglądają jak pokraki żywcem wyjęte z nie najmłodszej już gry Interstate `82. Nie wiadomo również, czy Al Pacino użyczy postaci tytułowej głosu i podobizny. Możemy być za to spokojni o warstwę muzyczną – **wykorzystane zostaną utwory ze ścieżki dźwiękowej filmu.**

Zarówno emocjonujące strzelaniny, jak i brudne interesy prowadzić będziemy w – według obietnic autorów – dokładnie odtworzonym Miami lat osiemdziesiątych.

Zawsze mówię prawdę – nawet kiedy kłamię

Miejmy nadzieję, że oprawa audio-wizualna poprawi się do **czasu przewidzianej na lato premiery (*)**, bo choć samo założenie (bezpośrednia kontynuacja) nie jest może najszczęśliwsze, to nie na co dzień mamy okazję wcielić się w rolę takiej ikony gangsta pop-kultury, jaką jest Tony Montana. **[CDA]**

(*) ale niektórzy mówią o końcu roku...

Tony Montana staje naprzeciw najemnika, który w filmie pozbawił go życia.

Jednym z dostępnych pojazdów będzie samolot.

PROMOCJA !!! TANIO, TANIEJ, NAJTANIEJ

WSZYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

WapSter.pl®

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: WAP.WAPSTER.PL i połącz się!

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310)

KOLOROWE TAPETY NR 7928 — TYLKO 4,88 PLN!

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

B1990017Y33, B2063055Y33, B1394907Y33, B1832575Y33, B2049550Y33, B1340080Y33, B2049562Y33, B2049571Y33, B1284681Y33, B1849210Y33, B1648405Y33, B2024658Y33, B1500681Y33

B2053047Y33, B1504487Y33, B2003406Y33, B2032398Y33, B1903788Y33, B1565522Y33, B1269258Y33, B1946278Y33, B1874065Y33, B1809593Y33, B1959881Y33, B1830588Y33, B2063079Y33

B1907087Y33, B1908089Y33, B2006710Y33, B2024656Y33, B2033125Y33, B2024657Y33, B2063070Y33, B2032225Y33, B2032395Y33, B2049465Y33, B2049548Y33, B2032380Y33, B2033303Y33

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B776000Y33**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B776000Y33**).

GRY JAVA NR 7928 — TYLKO 10,98 PLN!

JV1016Y33	NOKIA,SC,MV
JV1067Y33	NOKIA,SE,MT7,MV,SAG SC,SC6,S65,SC65,SAM
JV611Y33	NOKIA,SC, SE,MT7,S65
JV530Y33	NOKIA
JV817Y33	NOKIA,MV
JV721Y33	NOKIA,SC,SE,MV
JV934Y33	NOKIA,MV, S65,SAG
JV1002Y33	NOKIA,SE,SAG
JV873Y33	NOKIA,SC,SE, MT7,SAM,MV
JV983Y33	NOKIA,SE,MV,S65
JV1064Y33	NOKIA,SC,SAM,SE,MT7, MV,SC6,S65,SAG,SC65
JV903Y33	NOKIA,SC,SE, MT7,SAM,MV,SC6

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:
NOKIA: NOKIA (2650,3100,3200,3300,3650,3660,5100,3510i,5140,6100,6200,6220,6230,6610,6610i,6800,6810,6820,7200,7210,7250,7250i,7650,8910i), SE: SONY ERICSSON (T610,T618,T620,T628,T630), MV: MOTOROLA (V300,V400,V500,V525,V600,V80), SAM: SAMSUNG (C100,X100,X600), SC: SIEMENS (S55,SL55,M55), SC6: SIEMENS (C60,MC60), S65: SIEMENS (CX65,M65,S65), SC65: SIEMENS (C65), MT7: MOTOROLA (T720,T722), SAG: SAGEM MY X5-2

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, A W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV97Y33**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97Y33**).

SMS GRAFICZNY NR 7228 — TYLKO 2,44 PLN!

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA

L1000147Y33, L1018294Y33, L1086989Y33, L1095707Y33, L1132892Y33, L1136651Y33, L1175452Y33, L1179625Y33, L1245961Y33, L1259309Y33, L1268949Y33, L1269046Y33, L1288345Y33, L1401630Y33, L1417936Y33, L1599462Y33, L1617958Y33, L1683372Y33, L1763634Y33, L1769287Y33, L1779109Y33, L1819929Y33, L1895063Y33, L1901240Y33, L1910300Y33, L1946398Y33, L1951002Y33, L1953924Y33, L2015594Y33, L2035597Y33, L2037222Y33, L2051108Y33, L2051108Y33, L574570Y33, L576836Y33, L628743Y33, L817493Y33, L830166Y33, L862921Y33, L878596Y33

NOKIA: WPISZ NUMER SPOD OBRAZKA NP. **L815660Y33**
NOKIA **WYGASZACZ**: ZAMIAST "L" WPISZ "V" NP. **V815660Y33**
SIEMENS: ZAMIAST "L" WPISZ "D", NP. **D815660Y33**
SAMSUNG: ZAMIAST "L" WPISZ "Z", NP. **Z815660Y33**
ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660Y33**
SONY ERICSSON: ZAMIAST "L" WPISZ "I", NP. **I815660Y33**
MOTOROLA: ZAMIAST "L" WPISZ "MTL" NP. **MTL815660Y33**

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP. **L815660Y33**). JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:L815660Y33**).

MOJA TAPETA NR 7428 — TYLKO 4,88 PLN!

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO

BT1602501Y33, BT1573246Y33, BT1776513Y33, BT2010025Y33, BT1583497Y33, BT1633576Y33, BT1829395Y33

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU WPISANYCH PRZEZ NAS PRZYKŁADOWYCH SŁÓW)!
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **BT1583355Y33:Kocham Cie** itp.) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA:TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355Y33:Zuzia**)

ANIMACJA NR 7428 — TYLKO 4,88 PLN!

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG

AN1687429Y33, AN1632474Y33, AN1060790Y33, AN1269443Y33, AN1634206Y33, AN1447542Y33, AN1067904Y33, AN1261674Y33

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784Y33**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYSŁAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784Y33**).
W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI MMS.

DZWONKI

POLIFONICZNE NR 7428 (NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO) — TYLKO 4,88 PLN!
MONOFONICZNE NR 7228 (NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG) — TYLKO 2,44 PLN!

	POLI 7428	MONO 7228
Apocalyptica, Bittersweet	PT2022881Y33	T2024877Y33
Arash, Boro Boro	PT2063713Y33	T2066954Y33
Ashanti, Only You	PT1979373Y33	T1979352Y33
Bartek Wrona, Jedna Na Milion	PT2054180Y33	T2054182Y33
Benny Benassi, Satisfaction	PT1460416Y33	T1459412Y33
Big Cyc, Każdy facet to świnia	PT671731Y33	T643792Y33
Boys, Jesteś Szalona	PT1483774Y33	T1483743Y33
Britney Spears, Do Somethin'	PT2053382Y33	T2053253Y33
Chemical Brothers, Galvanize	PT2040564Y33	T2043134Y33
Ciara ft. Petey Pablo, Goodies	PT1873328Y33	T1880316Y33
Danzel, Pump It Up	PT1517052Y33	T1516253Y33
DJ Tiesto, Traffic	PT1484056Y33	T1394351Y33
DKA, Jakby to było	PT1140859Y33	T1217990Y33
Doniu, Przestrzeń	PT1664142Y33	T1663739Y33
Eric Prydz, Call On Me	PT1674348Y33	T1674809Y33
Fatboy Slim feat. Bootsy Collins, The Joker	PT1987348Y33	T1992673Y33
Film: Jak rozpętałem II wojnę światową	PT849134Y33	T921Y33
Film: Mortal Kombat	PT1269606Y33	T1260973Y33
Film: Ojciec chrzestny	PT665608Y33	T30704Y33
Global Deejays, The Sound Of San Francisco	PT2009101Y33	T2008509Y33
Groove Coverage, Runaway	PT1881795Y33	T1908245Y33
Gunther feat. Samantha Fox, Touch Me	PT1979713Y33	T1992515Y33
Hymn Rosji	PT664815Y33	T827069Y33
Ivan i Delfin, Jej czarne oczy	PT1400435Y33	T1400404Y33
Jeden Osiem L, Jak zapomnieć	PT1162851Y33	T1162837Y33
Jennifer Lopez, Get Right	PT2032914Y33	T2039924Y33
Kate Ryan, Goodbye	PT1989830Y33	T1992598Y33
K-Maro, Femme Like You	PT1668507Y33	T1669084Y33
Kreskówka: Różowa Pantera	PT657679Y33	T931536Y33
Krzysztof Kiljański & Kayah, Prócz Ciebie Nic	PT2027270Y33	T2027338Y33
Lady Pank, Stacja Warszawa	PT1511097Y33	T1514862Y33
Mandaryna, Bo Z Dziewczynami	PT1899868Y33	T1908298Y33
Members of Mayday, 10 in 01	PT903995Y33	T732073Y33
Monika Brodka, Dziewczyna Mojego Chłopaka	PT1930404Y33	T1930728Y33
Nelly feat. Tim McGraw, Over And Over	PT2040521Y33	T2043115Y33
Nu Pagadi, Sweetest Poison	PT2023067Y33	T2024872Y33
O-Zone, Despre Tine	PT1465332Y33	T1472252Y33
Pięć Dwa Dębiec, To my	PT1442201Y33	T1444040Y33
Różni Wykonawcy, Pokonamy Falę	PT2007059Y33	T2009131Y33
Scooter, One (always hardcore)	PT1959229Y33	T1979363Y33
Scooter, Shake That	PT1693063Y33	T1694421Y33
Serial: Czterej pancerni i pies	PT658342Y33	T919Y33
Serial: Świat według Kiepskich	PT659874Y33	T591277Y33
Sumptuastic, Kołysanka	PT1472506Y33	T1508914Y33
Topless, Sąsiadka	PT1598087Y33	T1595769Y33
Uniting nations, Out of touch	PT1989555Y33	T1992514Y33
Westbam, Hard Times	PT2022893Y33	T2024888Y33
Wiki, Bohema	PT1674349Y33	T1674820Y33
Wiki, Son Of The Blue Sky	PT715721Y33	T529426Y33
Xzibit, Hey Now	PT2063288Y33	T2066963Y33

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK POLIFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452Y33**). DLA TELEFONÓW **SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**", (NP. **SA808452Y33**) W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK
ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452Y33**)

ABY ZAMÓWIĆ DZWONEK MONOFONICZNY
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA TELEFONÓW **NOKIA, SENDO, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662Y33**), **SIEMENSA** ZAMIAST "T" WPISZ "J", (NP. **J1213662Y33**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "T" WPISZ "H", (NP. **H1213662Y33**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "T" WPISZ "GM", (NP. **GM1213662Y33**). ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T12136622Y33**)

LOGO, EMS NR 7228 — TYLKO 2,44 PLN!

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG

1046418Y33, 1111579Y33, 1147496Y33, 1153654Y33, 1248885Y33, 1602663Y33, 1781832Y33, 2046967Y33, 2046971Y33, 2056535Y33, 528793Y33, 538725Y33

NOKIA, SAMSUNG: PODAJ SAM NUMER, NP. **44154Y33**,
SIEMENS: PRZED NUMEREM WPISZ "C", NP. **C44154Y33**
ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL,LG PRZED NUMEREM WPISZ "E", NP. **E44154Y33**
WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA. JEŚLI CHCESZ WYSŁAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER OBRAZKA (NP. **+4860X600600:652715Y33**)

FLIRT TOWARZYSKI

>> Pisz lub dzwoń - w życiu liczy się tylko dobra zabawa, przekonaj się!

>> Pisz lub dzwoń - Grzeczne dziewczynki idą do nieba, a niegrzeczne... tam gdzie chcą!

WAP.WAPSTER.PL   WWW.WAPSTER.PL

REGULAMIN SMS-CZAT ZNAJDZIESZ NA STRONIE WWW.WAPSTER.PL/CONTENT/POKUSA/REGULAMIN.DOC
Połączenia z numerem 0-708-776-660 realizuje CT Creative Team 4 PLN/MIN (4,88 PLN/MIN z VAT)

ODPOWIEDZI NA NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA ZNAJDZIESZ NA STRONIE **WWW.WAPSTER.PL/FAQ**
REKLAMACJE MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM **0 708 277 677** (CT Creative Team 1,05 PLN/MIN, 1,28 PLN/MIN z VAT), LUB NA ADRES INTERNETOWY: **WAPSTER@WAPSTER.PL**
Koszt wysłania SMS-a to: numer 7128: 1 PLN (1,22 z VAT), numer 7228: 2 PLN (2,44 z VAT), numer 7428: 4 PLN (4,88 z VAT), numer 7928: 9 PLN (10,98 z VAT). Usługa dostępna w sieciach ERA, PLUS, IDEA, HEYAH, SAMI SWOI

PAN RADO

DATA PREMIERY: 2005
PRODUCENT: KONAMI
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
INTERNET: WWW.METALGARSOLID.COM

Sukces Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay pokazał, że konwersje z konsol nie muszą być co najwyżej średnimi produkcjami z kiepską jak na pecetowe standardy grafiką i niedopracowanym sterowaniem. Metal Gear Solid 3 to szansa na potwierdzenie tej tezy, zwłaszcza że proponowany tu rodzaj rozgrywki nie przypomina niczego, czego możemy doświadczyć na „piecu".

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3
S N A K E E A T E R

MGS 3 to produkt japońskiej firmy Konami, odpowiedzialnej między innymi za serię Silent Hill. I choć pod względem technicznym pecetowe wersje jej przebojów raczej nie zachwycały, to typowa dla sygnowanych jej logo produkcji bogata fabuła i nietypowe rozwiązania pozostawały nienaruszone. Podobnie może być i w przypadku Snake Eatera, **zdecydowanie najbardziej reprezentatywnego przedstawiciela konsolowej odmiany popularnych skradanek.**

Hej, co tam robisz za drzewem? To rezerwat przyrody!!!

Celuloid Gear Solid

Pogłoski o powstawaniu filmu *Metal Gear* zaczęły się pojawiać w zasadzie tuż po wydaniu pierwszego rozdziału trylogii Solid, jednak twórca gry (który w tym czasie zajął ważne stanowisko w Konami – miał więc sporo do powiedzenia w tej sprawie) nie chciał o tym słyszeć. Wszelako wraz z ukończeniem prac nad Snake Eaterem Kojima oznajmił, że przekazuje serię w inne ręce, a prawa do sfilmowania gry są na sprzedaż. Zaznaczył jednak, że według niego film powinien w jak **najmniejszym** stopniu bazować na grze. Wszak kino i interaktywna rozrywka to dwa osobne, rządzące się własnymi prawami środki wyrazu. Trudno się z nim nie zgodzić.

Szalone lata sześćdziesiąte

Akcja trzeciego Metala rozgrywa się w latach sześćdziesiątych, czasie wolnej miłości, dobrej muzyki i – co w tym przypadku chyba najważniejsze – **zimnej wojny**. Celem gry jest pochwycenie sowieckiego naukowca Mikołaja Sokołowa i powstrzymanie prowadzonych

Cholera, zgubiłem gdzieś tu 50 złotych...

Świetna oprawa, nowatorska rozgrywka, ciekawa fabuła – czego chcieć więcej?

Arsenał

Wszystkie modele broni, jakie oddano do naszej dyspozycji, wyglądają i działają dokładnie tak jak ich rzeczywiste odpowiedniki. Nic dziwnego – konsultantem w czasie tworzenia gry był Motosada Mori, emerytowany żołnierz, uczestnik licznych głośnych konfliktów. Z dziennikarskiego obowiązku – nie żebym się znał – podam, że strzelać będziemy między innymi z popularnego kałasza, M37, wyrzutni rakiet RPG-7 i karabinu snajperskiego SWD.

przez niego (co ważne – pod przymusem) prac nad nową, niszczycielską bronią – uzbrojonym w broń atomową ogromnym czołgiem, który napędzany jest silnikiem rakietowym. Tym razem w głównej roli obsadzono komandosa o kryptonimie Naked Snake, poprzednika znanego z pozostałych części cyklu Solida. Podobieństwo do bohatera poprzednich Metal Gearów nie jest zresztą przypadkowe – Solid Snake to klon Nakeda, ten zaś, już jako Big Boss, odgrywał kluczową rolę w serii już za czasów jej ośmiobitowych początków.

Mamy tu więc do czynienia z **prequelem** - historią, która wprawdzie nie kontynuuje wątków z Metal Gear Solida 2, ale pozwala spojrzeć na wydarzenia z poprzednich gier serii z innej perspektywy. Poznamy między innymi młodego, niedoświadczonego i jeszcze naiwnego Ocelota, który w pozostałych częściach cyklu jawił się jako stary, zgorzkniały najemnik. Zrozumiemy także motywację samego Snake'a Seniora, jeszcze zanim nieomal doprowadził on do nuklearnego holokaustu. Najistotniejszy jest jednak fakt, że nowe otoczenie, ba, nowa (inna) epoka, w której rozgrywa się akcja, to doskonały pretekst do zastosowania nowatorskich rozwiązań, odświeżających nieco już starzejącą się mechanikę rozgrywki.

Wizyta u Q

Jak nietrudno się domyślić, wygodny (może aż nadto) w użyciu satelitarny radar z poprzednich części **nie** pojawia się w MGS3 – w końcu to lata sześćdziesiąte. Na szczęście, autorzy oddali w nasze ręce inne, nie mniej pomocne gadżety.

Po pierwsze, **wykrywacz ruchu** – nie muszę chyba tłumaczyć jego działania. Po drugie – **sonar**. Wprawdzie wskazuje on położenie wszystkich żywych istot w okolicy, ale jego ekran dość wolno się odświeża – w najmniej oczekiwanym momencie może się okazać, że pozornie oddalony strażnik stoi już za nieświadomym niczego Snake'em. W takich przypadkach przydaje się specjalny sensor, który wydaje cichy dźwiękowy sygnał, tym częstszy, im bliżej znajduje się wroga jednostka.

Metal Gear Solid 4?

Hideo Kojima, ojciec serii, już podczas tworzenia Snake Eatera oznajmił, że Metal Gear Solid 3 to ostatnia część trylogii Solid. Nie znaczy to jednak, że nie będzie nam już dane spotkać się z bohaterami cyklu. Prace nad kolejnym rozdziałem już trwają, nie prowadzi ich jednak sam Kojima, a jego protegowany, niejaki Shuyo Murata. Z tytułu zniknie też słówko 'Solid', a sama gra ma być początkiem całkiem nowej, zapewne równie epickiej i zagmatwanej historii, nawiązującej jednak luźno do poprzednich „Metalów".

Ukręć łeb... Kobrze

W czasie misji Snake stanie naprzeciwko najemnikom z elitarnej Cobra Unit – pamiętającej jeszcze czasy drugiej wojny światowej jednostki, w skład której wchodzą najwięksi wirtuozi pola walki XX wieku. Przed wami najpotężniejsi z nich:

The Pain (Ból)

Pain to bliski przyjaciel Boss (dowódczyni Kobr). Jego ciało pokrywają ślady po użądleniach – nic dziwnego, wszak Ból nigdy nie ukrywał fascynacji osami. Nawiązał z nimi niezwykłą więź, co pozwala mu kontrolować te urocze insekty. Rzucając mu wyzwanie, zadrzesz nie tylko z człowiekiem, ale i chmarą podległych Painowi owadów.

The Fear (Strach)

Strach to postać upiorna i groteskowa - parodia człowieka o zimnych jak u gada ślepiach. Jego fizyczna sprawność wprawia w osłupienie - Fear ignoruje ograniczenia ciała. Potrafi wyrzucać kończyny ze stawów, dzięki czemu naśladuje ruchy pająka, małpy czy tygrysa.

The End (Koniec)

Pierwszy, najstarszy i prawdopodobnie najlepszy snajper w historii. Ponad stuletni starzec wyznający kult pogańskich bogów lasu. Pojedynek z nim – ekscytujący, ale niekoniecznie dynamiczny – zająl już istotne miejsce w historii gier wideo. Emocjonująca gra w kotka i myszkę może trwać nawet kilka godzin. A jeśli zachowamy w jej trakcie stan gry, aby powrócić do komputera kilka dni później, może się okazać, że Koniec zmarł już... ze starości (to nie żart!).

The Fury (Furia)

Były astronauta, którego twarde warunki występujące w kosmosie wprowadziły w obłęd. Wciąż ma na sobie kombinezon kosmonauty – mało tego, utrzymuje, że ciągle słyszy komunikaty z centrali. Zainspirowany wizją płonącej planety do walki używa miotacza ognia. Nikt nie widział jego twarzy, jest chyba najbardziej tajemniczym członkiem Kobr.

The Sorrow (Smutek)

Czerwonooki mędrzec, okryty czarnym płaszczem mag dwudziestego wieku, filozof prowadzący długie rozmowy ze zmarłymi. Co ciekawe, podczas przywodzącej na myśl serię Silent Hill walki „przywołuje" duchy wszystkich twoich ofiar – warto więc w czasie gry powstrzymać mordercze instynkty, zwłaszcza że autorzy w każdej sytuacji udostępniają bezkrwawą alternatywę.

The Joy (Radość)

Znana także jako Boss – dowódca i założycielka jednostki. Uznana najlepszym żołnierzem świata. Z bohaterem łączy ją nietypowa więź – jaka, nie zdradzę. Podpowiem tylko, że tradycja wykorzystywania podobnych motywów w kolejnych częściach serii została podtrzymana.

Wszystkie te urządzenia potrzebują energii (bateria ładuje się automatycznie, pod warunkiem że akurat nie korzystamy z gadżetów), należy więc używać ich oszczędnie – jak w życiu, najlepszym radarem są nasze oczy i uszy.

Grunt to stosownie się ubrać

Akcja Snake Eatera rozgrywa się głównie na otwartych przestrzeniach, w związku z czym niełatwo pozostać niezauważonym. Snake prawdopodobnie nie poradziłby sobie w terenie, gdyby nie **system kamuflaży** – kolejna innowacja w serii. W doborze odpowiedniego przebrania pomoże nam uwzględniający wiele czynników

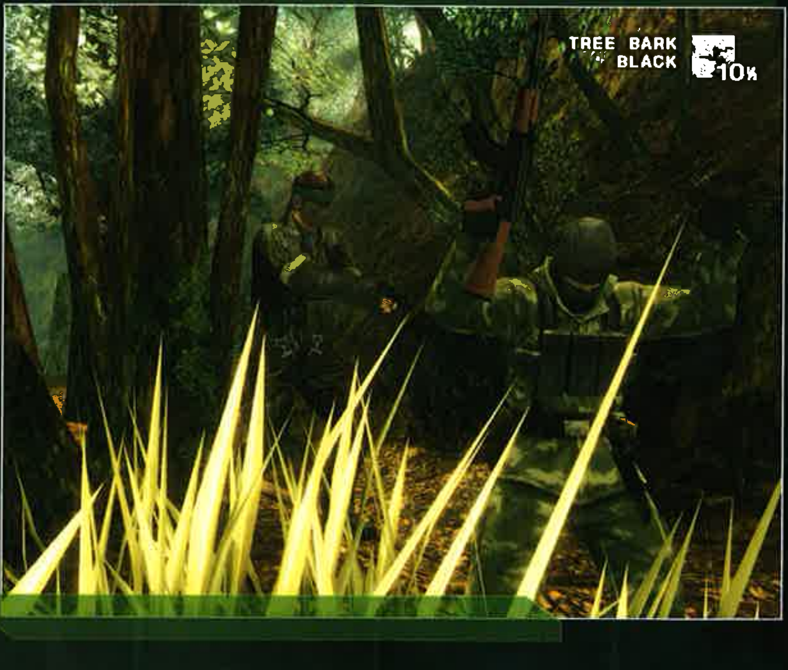
(począwszy od barwy otoczenia, poprzez położenie bohatera, na warunkach pogodowych skończywszy) wskaźnik zamaskowania. Warto dodać, że różne wzory kamuflaży można będzie ściągnąć z Sieci, a niektóre z nich dadzą naszemu wojakowi dodatkowe zdolności. Krąży też niepotwierdzona plotka, jakoby pecetowa wersja gry umożliwiała użytkownikom projektowanie własnych mundurów.

A kuku!

Mamy tu więc do czynienia z prequelem - historią, która wprawdzie nie kontynuuje wątków z Metal Gear Solid 2, ale pozwala spojrzeć na wydarzenia z poprzednich gier serii z innej perspektywy.

Czym skorupka za młodu nasiąknie...

Główny bohater Metal Gear Solid 3, Naked Snake, to w momencie rozpoczęcia gry naiwny żółtodziób. Kto by pomyślał, że z biegiem lat zostanie okrzyknięty bogiem pola walki i jako Big Boss stworzy własną zagrażającą całemu światu armię. Porównajmy pełnego ideałów młodzieńca z jego starszą, bezlitosną i z lekka brytyjską wersją.



Na tym się jednak nie kończy zabawa w survival. Niczym w Robinson Requiem, **Snake będzie się musiał nauczyć zdobywać pożywienie i dbać o własne zdrowie.**

Mieć węża w kieszeni

Oprócz wskaźnika zdrowia, Snake opisany jest także **parametrem kondycji**. Dobra forma pozwoli mu szybciej biegać, lepiej walczyć, a nawet celniej strzelać – czarno na białym widać, że bez pożywnego obiadku się nie obędzie. W związku z tym **będziemy zmuszeni do polowania na mniejsze i większe zwierzątka**. Przyjdzie nam również zabawić się w Makłowicza – jedzenie należy odpowiednio przyrządzić, a trzymane w plecaku zbyt długo zepsuje się (podgniły prowiant wprawdzie można zjeść, kończy się to jednak niczym przejażdżka na rollercoasterze). Opłaca się zatem łapać różne stworzenia żywcem, tym bardziej że jadowity wąż może być także skuteczną bronią.

Problem polega na tym, że inaczej niż w starych platformówkach, kurze udko nie odnowi – niestety - naszego zdrowia. Tym razem będziemy leczyć się sami, **dobierając stosowne leki z naszej apteczki do różnych rodzajów urazów**. Ranę postrzałową trzeba będzie

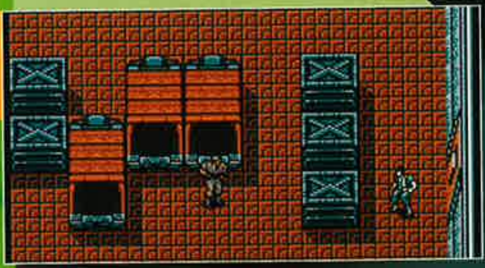
Sensacje XX wieku

Seria Metal Gear nie zaczęła się wcale wraz z Metal Gear Solidem. Pierwsza część cyklu powstała... osiemnaście lat temu, a od tego czasu poruszono tyle wątków, że nawet największym fanom trudno połapać się we wszystkich niuansach fabuły.

Metal Gear (1987)

Platforma: MSX, NES, C64, PC

Praprzodek (zaraz po Pacmanie, hehe) wszystkich skradanek. Gra początkowo ukazała się w wersji na japońskie komputery MSX, później przekonwertowano ją na oryginalnego NES-a (pierwszą konsolę Nintendo), Commodore 64, powstała nawet wersja na pecety. To w tej grze odbył się pierwszy, historyczny pojedynek Solid Snake'a i jego genetycznego ojca – Big Bossa.



Metal Gear 2: Solid Snake (1990)

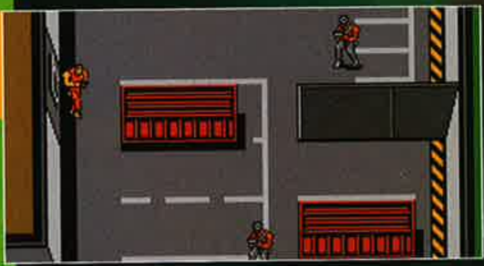
Platforma: MSX2

Druga część serii pod każdym względem deklasowała poprzedniczkę. Naszym celem było – pozornie – odbicie czeskiego naukowca, nie mniej dość szybko okazywało się, że bez zniszczenia usprawnionego modelu Metal Geara – ogromnego robota uzbrojonego w głowicę jądrowe – i kolejnego starcia z Big Bossem się nie obejdzie. Choć Solid Snake to fabularnie najważniejsza część – nawiązują do niej wszystkie sequele – nigdy nie ukazała się poza Japonią!

Snake's Revenge (1990)

Platforma: NES

Stworzony przez amerykański zespół ubogi substytut japońskiego Metal Geara 2. Cichego i skutecznego Snake'a z oryginału zastępuje tu jego „napakowana", przesadnie agresywna wersja, autorzy zaś większy nacisk położyli na wymianę ognia z wrogami. Fabuła – w której mózg Big Bossa zainstalowano w kolejnym modelu Metal Geara – nie była najwyższych lotów, nic więc dziwnego, że japoński zespół zignorował ją tworząc kolejną część serii.



Metal Gear Solid (1998)

Platforma: PlayStation, PC, Gamecube

Kontynuacja cyklu w trzecim wymiarze, pierwsza część trylogii Solid, wywołała niemałe zamieszanie, wielu do dziś uważa ją za najlepszą grę na PlayStation. Emerytowany Snake powraca na pole walki, aby stawić czoło najnowszemu modelowi Metal Geara – niezniszczalnej maszynie o oznaczeniu kodowym Rex. Okazuje się, że nasz heros nie jest jedynym klonem Big Bossa – na swojej drodze bowiem spotyka Liquid Snake'a, ucieleśnienie mrocznej strony jego osobowości. W zeszłym roku światło dzienne ujrzała nowa wersja gry stworzona specjalnie z myślą o użytkownikach konsoli Gamecube – ze znacznie poprawioną grafiką i nowymi elementami rozgrywki.

Metal Gear: Ghost Babel (2000)

Platforma: Game Boy Color

W Europie Ghost Babel zostało wydane jako Metal Gear Solid, ale jest to tytuł nieco mylący. Nie mamy bowiem do czynienia z konwersją, a alternatywną, pozostającą poza oficjalnym kanonem wersją trzeciej części gry. Choć grafika, jak w klasycznych pozycjach z serii, jest dwuwymiarowa, Snake może robić wszystko to, co w MGS na PlayStation. Tym razem bohater powraca do Outer Heaven – miejsca akcji pierwszej części cyklu – gdzie przyjdzie mu walczyć z elitarnym oddziałem Black Vipers (Czarne Żmije).

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (2001)

Platforma: PlayStation 2, XBox, PlayStation

Choć MGS2 w oczach wielu graczy okazał się zawodem – nie spodobał się zwłaszcza nowy główny bohater, zniewieściały Raiden – trudno zarzucić grze coś konkretnego. Sama rozgrywka zalicza się do tych bardziej emocjonujących, grafika zadziwia uszczegółowieniem, za muzykę odpowiada zdolny hollywoodzki kompozytor. A finałowego pojedynku w samym centrum Nowego Jorku nie da się wyrzucić z pamięci. Jedynym problemem dla posiadaczy PeCetów może być konieczność posiadania napędu DVD.

Metal Gear Acid t(2005)

Platforma: PlayStation Portable

Jedna z pierwszych gier na nową, przenośną konsolę Sony. Do klasycznej rozgrywki dodano elementy strategii i gier karcianych. Jako że jest to pozycja stosunkowo świeża, podaruję sobie zdradzanie fabuły – dość powiedzieć, że dotyczącego głównego bohatera, pozornie Solid Snake'a, zwrotu akcji nie powstydziłby się M. Night Shyamalan.

opatrzyć, efektom działania wężowego jadu zapobiegniemy dzięki surowicy, a wbitą w plecy strzałę najrozsądniej jest czym prędzej wyciągnąć.

King Bruce Lee, Karate Mistrz

Pamiętajmy jednak, że nawet najedzony i zdrowy jak rydz żołnierz nie może marzyć o efektywności, jeśli obciąża go wypchany plecak – tak, tak, twórcy Snake Eatera usłyszeli wreszcie zadawane przez setki graczy pytanie *„jak on może tak biegać z trzema karabinami i wyrzutnią rakiet na plecach"*. Każdy przedmiot ma swoją wagę, musimy więc dokładnie się zastanowić, co warto ze sobą zabrać, a co na pewno nam się nie przyda. A szybkim i sprawnym niewątpliwie być warto, zwłaszcza kiedy dochodzi do **walki wręcz**.

To kolejny obszar gry, który został mocno rozbudowany od czasu MGS 2. Znalazłszy się w pobliżu wroga, możemy spróbować wyrwać mu broń, pochwycić go jako zakładnika czy przesłuchać lub zastosować jedną z licznych kombinacji, które położą niemilca na łopatki. Oprócz umięśnionych ramion do dyspozycji mamy również **bojowy nóż**. Z zabijaniem nie należy jednak przesadzać. Po pierwsze, **bezkrwawe przejście gry wiąże się z lepszą oceną końcową**. Po drugie, autorzy wymyślili sprytny sposób, aby wykorzystać żądzę krwi Snake'a przeciwko niemu – Sorrow, członek elitarnego oddziału Kobr, potrafi bowiem przywoływać duchy zmarłych (więcej szczegółów w adekwatnej ramce).

Oko, ucho, mózg na ścianie

Jak pisałem we wstępie, Konami nigdy nie popisywało się szczególnie zgrabnymi konwersjami – grafika w większości przypadków niewiele przewyższała tę z konsolowych oryginałów. Snake Eater to jednak gra, która i tak zachwyca – wykorzystuje do maksimum potęgę PlayStation 2. Otoczenie naprawdę żyje, w wodzie pływają ryby, nad głową przelatują sokoły, zaskakuje nas deszcz, promienie wychylającego się znad chmur słońca przynoszą nadzieję.

Pod skórą węża...

Ci, którzy zetknęli się już z serią, z pewnością potwierdzą, że głos Snake'a – zimny, chrapliwy, ale zdradzający emocje – rozbrzmiewa w głowie na długo po wyłączeniu gry. W rolę twardego komandosa wcielił się David Hayter. Jego wątpliwą karierę aktorską pominę milczeniem, skupię się natomiast na dokonaniach, uwaga... scenopisarskich. Okazuje się, że Hayter napisał scenariusz do filmowej adaptacji *X-Men*, pracował przy *Kronikach Riddicka*, przełożył również na język filmowy kultową powieść graficzną *Strażnicy*, do której zdjęcia mają się rozpocząć jeszcze w tym roku. Sam Hayter mówi, że w rolę Snake'a wciela się z sympatii do postaci. Ta zaś wypływa zapewne też z tłustych stawek, które otrzymuje za ową rolę.

Sztafetowe biegi przełajowe...

Szokująca jest wręcz dbałość o szczegóły japońskich grafików, np. źdźbła trawy to osobne obiekty, uginające się pod wpływem wiatru. Mało tego, to integralna część rozgrywki – zgnieciona trawa może nam pomóc wydedukować, jakimi ścieżkami chadzają strażnicy. Ci zaś widząc nienaturalnie poruszające się źdźbła, na pewno ruszą zbadać sytuację.

Dochodzą do tego **genialnie zrealizowane, chwytające za serce animacje** (liczone w czasie rzeczywistym), przewyższające nawet to, co możemy zobaczyć w Chronicles of Riddick. Te małe arcydzieła cyfrowego odpowiednika sztuki filmowej okraszone są doskonałą muzyką napisaną przez Harry'ego Gregsona Williamsa (autora muzyki m.in. do Twierdzy, Shreka 2 czy Tajnej Broni). Kolejne utwory utrzymane są w bardzo różnych stylach – w trzecim MGS-ie występują zarówno szybkie, dynamiczne kompozycje, jak i wolniejsze, z nutką nostalgi. Pojawia się również nawiązanie do filmów z Bondem, czyli wpadająca w ucho piosenka tytułowa, jako żywo przypominająca tematy z serii filmów o legendarnym brytyjskim szpiegu. Tym, co łączy odmienne barwy muzycznego spektrum, jest jakość – zawsze bardzo wysoka. Warto też napomknąć o gościnnym występie brytyjskiej grupy Starsailor, której utwór „Way to Fall" znalazł się na ścieżce dźwiękowej.

Z zupełnie innej beczki

Świetna oprawa, nowatorska rozgrywka, ciekawa fabuła – czego chcieć więcej? Oceny konsolowej wersji gry w zasadzie nie bywają niższe niż 9, trudno więc być sceptycznym wobec tak dobrze zapowiadającej się produkcji. Pozostaje tylko pytanie, jak Konami poradzi sobie z zadaniem przeniesienia Pożeracza Węży na peceta i czy użytkownikom komputerów taka, a nie inna, „skażona" konsolą konwersja odpowiada. Osobiście będę trzymał kciuki, aby wszystko się udało – szkoda by było, by tak dobra seria zmarnowała się na „piecu". Pozostaje tylko zacytować (lekko się przy tym żenując) wers z piosenki tytułowej: „I'm waiting for you, Snake Eater". **|CDA|**

Strój bojowy, wersja Dolce & Gabbana, sezon jesień 2005.

Wąż kontra.... małpy

Oprócz głównej kampanii, autorzy udostępnili także nieco inny tryb rozgrywki – jako Snake będziemy polować na... małpy. I to nie dzikie goryle czy szalone szympansy, a na małe, pocieszne małpki z konsolowej serii gier Ape Escape. No cóż, to pewnie jeden z powodów, dla którego Poważni Pecetowi Gracze ™ patrzą na użytkowników konsol z wyższością.

Jak hartowała się stal

Być może zastanawiacie się czasem, jak wygląda produkcja gier takich jak Metal Gear Solid 3. Oddajmy głos Hideo Kojimie, scenarzyście i reżyserowi Snake Eatera, który opowie o pierwszym etapie prac.

Pomysły na MGS3, zacząłem zbierać niedługo po wydaniu „dwójki" tak, aby mój zespół będący wtedy na urlopie miał nad czym pracować po powrocie. Przedstawiłem im te koncepty i wspólnie zaczęliśmy je uwypuklać.

Poprzedni tytuły z serii toczyły się w zamkniętych pomieszczeniach. (...) Ponieważ chciałem stworzyć grę, w której centralnym tematem jest przetrwanie, postanowiłem osadzić akcję w otwartych przestrzeniach. [Ja i mój zespół] musieliśmy więc sprawdzić, czy założenia gry sprawdzają się na tak rozległych obszarach, a także stworzyć przekonujące środowisko naturalne.

Aby zaprojektować taki świat, odwiedziliśmy wyspy Yakushima i Amami Oshima, a nawet lasy w Kanadzie. Na podstawie dokumentacji stworzyliśmy – z myślą o dalszych eksperymentach - fikcyjną dżunglę.

Gdy skończyliśmy prace nad samym otoczeniem, musieliśmy sprawdzić, jak działają w nich klasyczne dla MGS-ów elementy rozgrywki – na przykład jak zachowują się w tych realiach strażnicy. Tu nieoceniona okazała się pomoc pana Mori (patrz ramka: Arsenal). Wyruszyliśmy z nim w góry, gdzie uczył nas, jak przetrwać w dziczy.

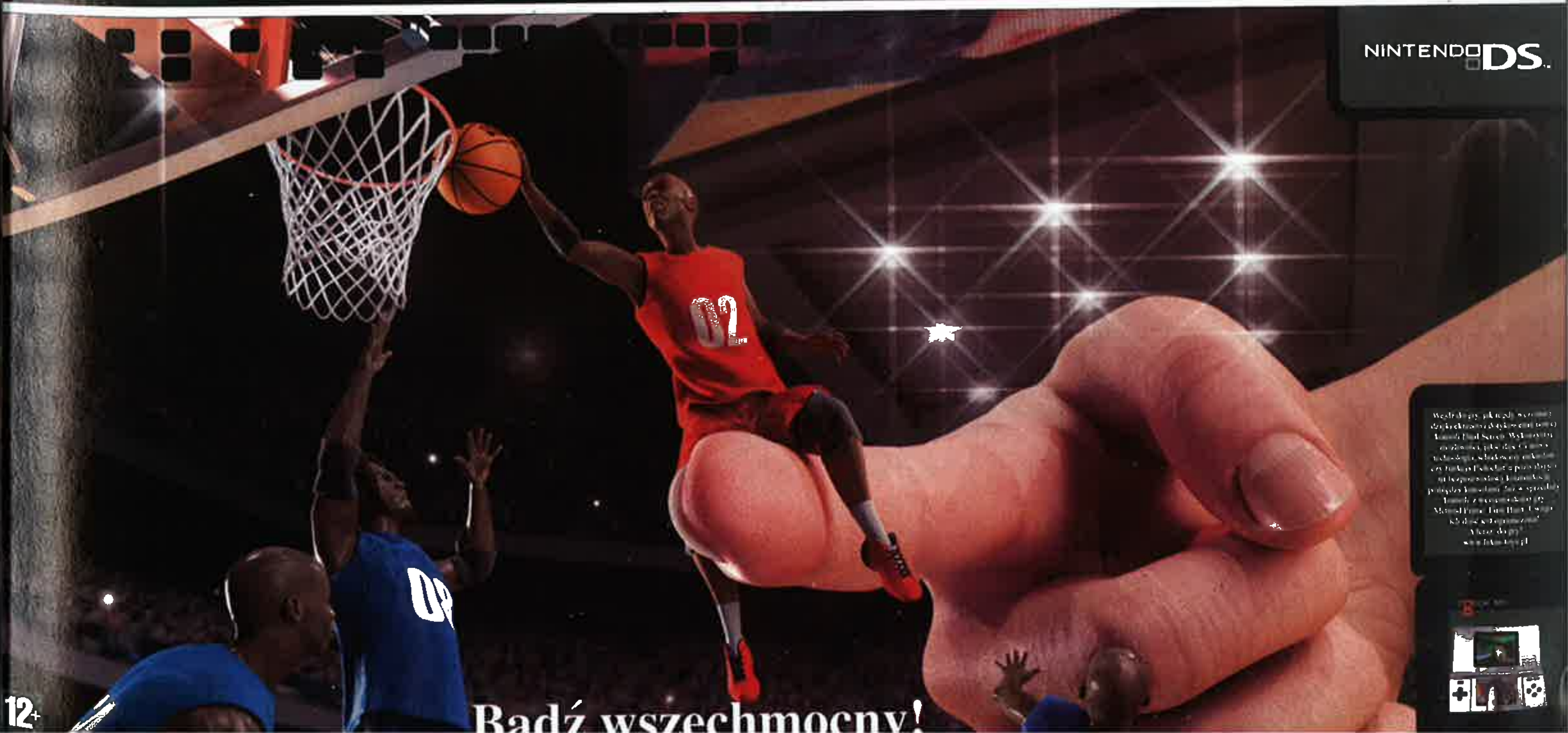
Pan Mori pokazał nam, jak można kamuflować się w dżungli, opowiadał również o technikach walki w zwarciu – demonstrował, jak [w tych warunkach] walczą prawdziwi żołnierze. Nauczył nas nawet, jak skradać się w dżungli. W międzyczasie pracowałem nad scenariuszem tak, aby nowe wyzwania stawiane przed graczem w tej części wynikały z fabuły. (...)

Okazało się, że musimy zmienić engine graficzny. Na starym nie mogliśmy stworzyć żyjącej dżungli z florą i fauną i umieścić w niej strażników – był po prostu zbyt wolny.

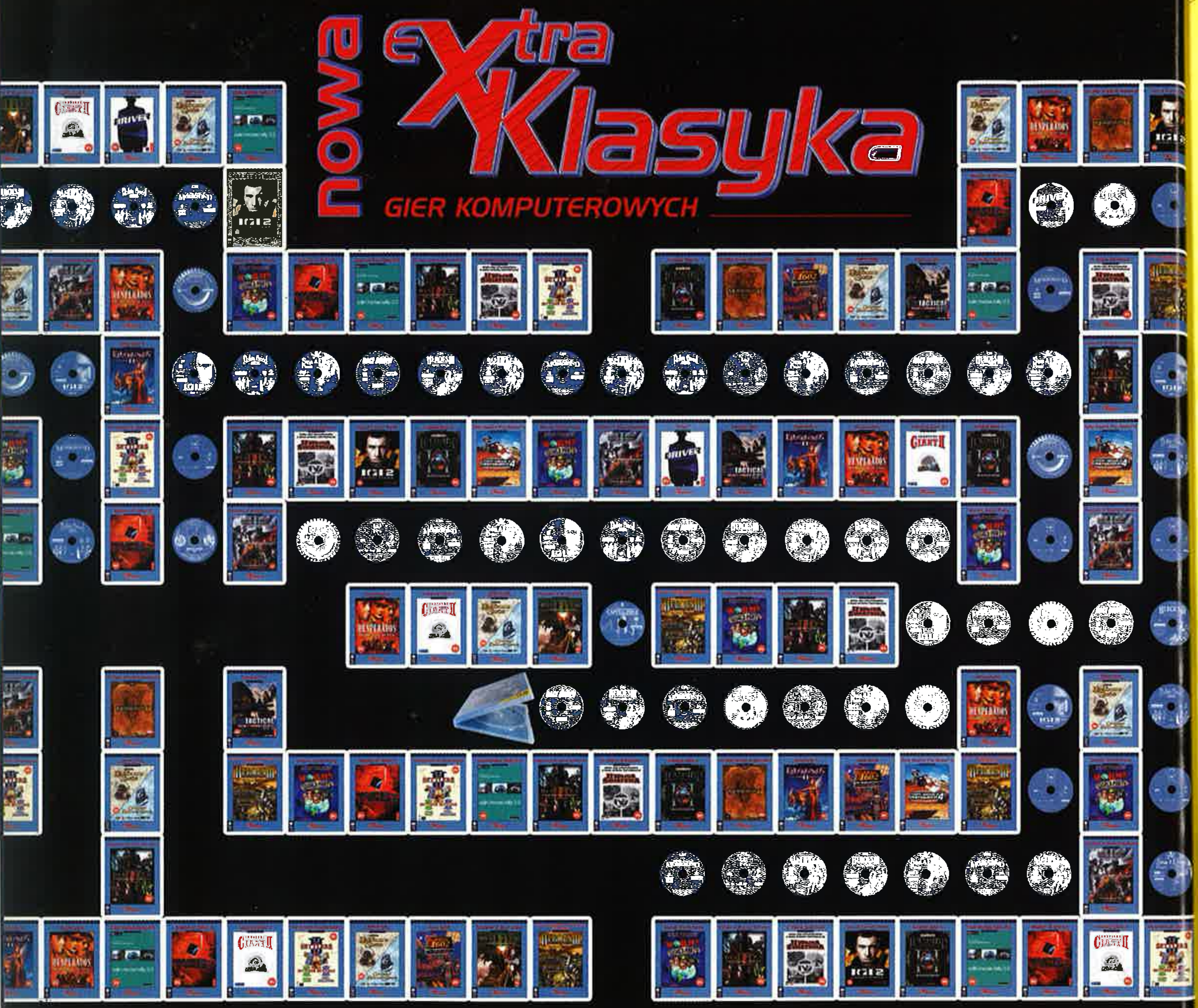
Ostatnią wersję scenariusza – z wszystkimi dialogami, wydarzeniami itp. – napisałem dopiero, kiedy zobaczyłem w akcji nowy silnik graficzny.

W skończonym scenariuszu opisałem właściwie całą grę od początku do końca, dołączając notatki o tym, co dzieje się z postaciami, o wydarzeniach pobocznych, a nawet o dźwiękach, jakie słyszy gracz... Wszystko to wymyślam ja. Mając już skrypt, spotykam się z grafikami, inżynierami dźwięku i programistami, po czym zaczynamy dyskusję. Mówią mi, co można, a czego nie da się zrobić [na dostępnym poziomie technologii]. Scenariusz staje się więc szkieletem.

Następnie zaczynamy nagrania z aktorami. To nadaje kształt grze. To już nie jest etap prac koncepcyjnych – od tego momentu po prostu dodajemy kolejne elementy; dodajemy mięso do szkieletu.



Nowa eXtra Klasyka to najlepsza seria gier komputerowych w Polsce.



ŁYKAJ TYLKO NAJLEPSZE GRY!

21 kwietnia w serii Nowa eXtra Klasyka znajdziesz 6 nowych tytułów

Europa Universalis: Mroczne Wieki | Spellforce: Złota Edycja | Ghost Master | Worms 3D | Homeworld 2 | Cesarz: Narodziny Państwa Środka

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

DOBRA CENA 19,99 ZŁOTYCH

© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Znajdziesz w niej jedynie starannie wybrane tytuły w doskonałej cenie **19,99 ZŁ!**

KONKURS - POŻERACZE KLASYKI

Kupuj gry z serii Nowa eXtra Klasyka i łyknij fantastyczne nagrody

o łącznej wartości ponad 60.000 PLN

- **10x monitor EIZO 17" - FlexScan L578 (MultiEdge III)**

  - całkowity czas reakcji matrycy 16 ms (pośredni 12 ms)
  - kontrast 1000:1
  - czujnik poziomu oświetlenia
  - C-Booster - zaawansowane funkcje kontroli obrazu
  - 5 lat gwarancji

- **5x dysk zewnętrzny ARDATA 2,5" 40 GB 5400 rpm**

- **5x nagrywarka zewnętrzna DVD ARDATA slim 8x +/- double layer**

- **20x Odtwarzacz MP3 iriver iFP-180**

- **10x kierownica Apollo RW-5000**

- **10x pad bezprzewodowy Apollo Dual Impact GP-5222**

- **10x głośniki Apollo Multimedia AS-2380**

- **10x gra World of WarCraft**
- **20 zestawów doskonałych gier**

Kupiłeś grę z serii Nowa eXtra Klasyka? Wygrałeś gwarantowaną nagrodę niespodziankę!

Szczegóły konkursu znajdziesz na stronie nxk.cdprojekt.info/konkurs.

Konkurs trwa od 21 kwietnia do 30 czerwca 2005 r.

EIZO www.eizo.pl ARDATA www.ardata.pl APOLLO multimedia odtwarzaczemp3.pl POLECAMY wp.pl GRY.WP.PL

- PRODUCENT: INXILE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- PREMIERA: WIOSNA/LATO 2005
- WWW.THEBARDSTALE.COM

Dobra gra action-RPG z dużą dozą angielskiego humoru!!!

ALLOR | RPG DLA FANÓW MONTY PYTHONA?

The Bard's Tale

Miały przewrócić RPG-i do góry nogami, napiętnować idiotyzmy, jakimi na przestrzeni lat obrósł gatunek, a przy okazji zapewnić graczom masę dobrej rozrywki. Nowe Opowieści Barda właśnie dotarły do nas jako beta i...

Witajcie w średniowiecznej Europie, magicznym (choć nie do końca) świecie, w którym chadza sobie nasz Bard. Nie myślcie jednak, że właśnie ten fakt czyni go bardziej bezpiecznym! Nasz bohater to osobnik, któremu ratowanie świata wcale głowy nie zaprząta. Co innego brzęczące monety, piwo i kobiety, ze szczególnym naciskiem położonym właśnie na te ostatnie. Oczywiście przy okazji dbania, by żadnego z tych trzech dóbr mu nie zabrakło, Bard coś tam dobrego mimo wszystko w życiu zrobił. Ot, uwolnił choćby karczmarkę od szczura... wprawdzie sam go wcześniej przywołał, by jako bohater załapać się na darmowy posiłek, ale nie wnikajmy aż tak bardzo w szczegóły...

Bard i narrator

Zupełnym przeciwieństwem naszego Barda jest za to Narrator. Z wielkiej litery, bo jego głos jest jednym z najważniejszych bohaterów gry. Nie ogranicza się bowiem jedynie do komentowania fabuły, ale bierze także czynny udział w jej tworzeniu. W przeciwieństwie do dbającego jedynie o swoją sakiewkę i doczesne przyjemności głównego bohatera, głos jest typowym głosem, który komentuje chwalebne postępki wielkich herosów ratujących świat od zagłady. Niestety, dziwnym zrządzeniem losu musi on opowiadać o tak niegodnych sprawach jak przeszukiwanie skrzyni barmanki... tak, tak, w wykonaniu Barda oczywiście (czyli gracza). Narrator nie kryje przy tym swojego oburzenia, wdając się z bardem w bardzo zabawną dyskusję moralizującą.

I jesteśmy tym raczeni (o ile jako gracz postanowimy wykorzystać jedno ze standardowych źródeł dochodu, a większość pewnie zacznie) już na samym wstępie gry, ale na tym wcale się nie skończy. A poza poddawaniem w wątpliwość wyborów moralnych Barda wiele uwagi poświęcane jest także konwencji. Ot, choćby takie zbieranie

Brian Fargo i Bard's Tale

Pierwsze Bard's Tale pojawiło się wieki temu, w 1985 roku jeszcze na ośmiobitowcach w rodzaju Commodore 64 i wraz z dwoma sequelami przez długi czas uważane było za jeden z najlepszych RPG-ów. Potem były jeszcze choćby Baldur's Gate czy Fallout, co pozwala śmiało wysnuć tezę, że oto właśnie trafiła się nam produkcja, za którą stoi jeden z najlepszych gości zajmujących się grami RPG.

łupów pozostawionych przez zabitych wrogów. Pierwszy wilk, którego dane nam będzie usiec, będzie miał w swych trzewiach prawdziwy skarbiec, mimo że na zdrowy rozum żaden wilk wielgachnego kielicha by nie połknął. Bardowi (ani graczom) to, rzecz jasna, nie przeszkadza, bo to również jedno ze standardowych źródeł dochodu, ale Narrator... cóż, mimo wspaniałej walki Barda jest niestety nieugięty, a że dysponuje mocami nadnarratorskimi, następne wilki nie zostawiają po sobie nie tylko kielichów, ale nawet i monet... Pozostaje nam jedynie zbierać ich skóry...

Łamanie konwencji

Ale nawet z tym zbieraniem nie jest, że się tak wyrażę, „normalnie". Skóry wprawdzie zdejmujemy (znaczy jeśli przechodzimy obok trupa, jego skóra właśnie „się zdjęła"), ale do naszego plecaka wcale nie trafiają. Zamiast tego są od razu spieniężane, podobnie zresztą jak i cała reszta łupów, poza tymi, które można samemu wykorzystać (jak zbroje i broń). Te Bard automatycznie sobie przywłaszcza, zaś do magicznej maszyny spieniężającej trafiają przedmioty, które właśnie zostały zamienione na coś lepszego. Nie pytajcie się mnie, ani czym, ani gdzie magiczna maszyna spieniężająca jest, bo nawet dla Narratora pozostaje ona zagadką.

I w tym momencie pojawia się pierwszy mały zgrzyt. Fakt, że taki automatyczny sklep ma swoje dobre strony, ale przecież jedną z najprzyjemniejszych czynności w RPG-ach jest właśnie samodzielne dobieranie sobie ekwipunku, poszukiwanie lepszych zbroi czy broni, porównywanie ich ze sobą, zakładanie... Zresztą i samo patrzenie na piętrzące się w plecaku skarby sprawia bardzo wielu graczom wiele radości, której w Bard's Tale zostają pozbawieni... Zlikwidowanie ekwipunku leży zresztą także u podstaw drugiego problemu – braku magicznych napoi przywracających nam zdrowie. Owszem, można się leczyć przywołując ducha księżniczki, którą nasz Bard ma uratować (to tak w skrócie o fabule, mimo że potem okaże się, że to nie do końca tak, jak na to wygląda), można także przywołać sobie leczącego towarzysza, ale i tak napojów czasami bardzo brakuje.

Bard, magia i poziomy

Jako że Bard to nie czarodziej, czystej magii w grze jako tako nie ma. Nasz bohater potrafi jednak grać na instrumentach, a że jest w tym odpowiednio dobry, właśnie tą drogą potrafi sobie mocno życie ułatwić - przywołując towarzyszy. Dzięki temu, mimo że przez całą grę kierujemy bezpośrednio tylko jedną postacią, w zasadzie od samego początku wcale tacy samotni nie jesteśmy (o ile jesteście gotowi uznać szczura za pełnoprawnego towarzysza). W dodatku wraz z uczeniem się nowych piosenek będziemy mieli coraz większy wybór towarzyszy (pod koniec gry aż szesnastu), a wraz ze zdobywaniem lepszych instrumentów będziemy mogli ich przywołać nawet czterech naraz. Jeden będzie więc mógł na przykład walczyć z dystansu, jeden leczyć, jeden walczyć w zwarciu, ktoś inny palić, oszałamiać błyskawicami, wysysać życie... W sumie przywoływanie towarzyszy sprawdza się super i pozwala bardzo szybko dostosować swoją armię do umiejętności przeciwnika.

A, żeby nie było – oczywiście nasz Bard poza uczeniem się nowych utworów wokalno-instrumentalnych wchodzi także na poziomy i uczy się umiejętności czysto bojowych, w końcu to przecież (i mimo naśmiewania się z konwencji) także w miarę typowy RPG.

Wersja PC

Największa zmiana to oczywiście nieco lepsza grafika i sterowanie, do którego trzeba się trochę przyzwyczajać – bez obaw, jakieś pięć minut w zupełności wystarczy. Zresztą jak ktoś chce mieć sterowanie dokładnie takie jak na konsoli, wystarczy podłączyć dowolnego pada i gotowe. W sumie jest więc – mimo że to tylko beta – bardzo przyjemnie, i jeśli ktoś na dobrą grę action-RPG z dużą dozą angielskiego humoru czekał, już za chwileczkę, już za momencik przygody Barda będą go kręcić. ;) A dokładniej to ponoć już w czerwcu albo i wcześniej. |CDA|

Wersja polska?

Cenega przygotowuje pełną polską wersję językową Opowieści Barda, ale w tym konkretnym przypadku może być to zarówno wielka zaleta, jak i równie potężna wada. Wszystko zależy od jakości podłożonych głosów, które w wersji angielskiej są po prostu perfekcyjne, zarówno pod względem dobrania ich do postaci, jak i wczucia się w sytuację i mówione, a właściwie grane, kwestie. No ale są to w końcu (Tony Jay jako Narrator i Cary Elwes jako Bard) weterani pierwszej klasy!

Zgodnie z informacjami zdobytymi od polskiego dystrybutora nasza rodzima wersja ma być jednak równie dobra, bo w projekt również zaangażowani zostali aktorzy z samej czołówki! Zanosi się więc na kawał porządnej roboty i tytuł, który każdy miłośnik nieco pokręconego humoru powinien przynajmniej raz zobaczyć. I jeszcze jedno – całkiem możliwe, że w pudełku z polską wersją gry znajdzie się jeszcze pad, ot tak, żeby była jeszcze bardziej kompletna.

Nadesłał Jeremi.

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 16 GIER

ARCADE - 2
CRPG - 3
FPS - 4
POLONIZACJE - 2
SIM - 1
SPORT - 1
TPP/AKCJA - 3

GAME WALKER

Witajcie!
No proszę, niby taki martwy sezon, a sporo całkiem fajnych gier się objawiło w redakcji. Po dłuższej, a zagadkowej nieobecności, znów pojawiły się FPS-y i to w całkiem sporej liczbie. Najwięcej kontrowersji wzbudził Brother in Arms, choć nie on jeden, bo gorąco było i przy SW: Republic Commando, a w dwóch innych przypadkach autorzy tekstów zaproponowali 10/10 (SWAT IV, Silent Hunter III). Było gorąco... i oby tak dalej!

Aleksander

Gatunek: RTS
Podobne do: Cossacks
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 6+ (lokalizacja)
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.cenega.pl
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (zasuwało niczym słynny Bucefał)
Demo: polskiego nie ma, angielskie w Sieci
Strona w CDA: 103

Od autora: Lokalizacja, jakich wiele. Ogólnie poprawna, niemniej parę buraczków by się znalazło...

Mac Abra: Cóż, gierka sama w sobie nie zachwycała (choć i nie odstręczała), to samo jest z polonizacją. Jeśli jednak tak teraz wygląda średni poziom lokalizacji w Cenedze, to tylko się cieszyć.
Allor: Ale jak na tym opisy tracą!
gem: Dożyliśmy! :)
Czarny Iwan: Ty nie dożyłeś, jesteś tylko programem komputerowym sterowanym przeze mnie, buaaaahaaaahaaa!
eld: Zawsze mi wyglądał na klona. Te jego puste spojrzenie...
gem: RC-1138. Do usług.

Children of the Nile PL, The

Gatunek: ekonomiczna
Podobne do: Faraon
Wymagania: Win 98/ME/2000/XP, procesor 800 MHz, 128 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 8 (lokalizacja)
Autor recenzji: Pitu Płatnik
Internet: www.immortalcities.pl
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (śmigało jak do toalety z Klątwą Faraona)
Demo: polskiego nie ma, angielskie w Sieci
Strona w CDA: 103

Od autora: Porządna lokalizacja, ale bez większych bonusów. Polska wersja ma już wszystkie najnowsze łatki, więc większość uwag krytycznych, jakie mieliśmy przy okazji recenzji oryginału, przestaje mieć znaczenie!

Czarny Iwan: Ekonomiczna? To prosimy o komentarz doktora ekonomii, imć Huta.
eld: A co na to największy matematyk w Świecie Dysku?
Mac Abra: Najważniejsze jest to, że gra po polsku wyszła już upatchowana, co znacznie podnosi jej grywalność. A polonizacja? Nie ma się czego specjalnie czepić, więc – dobra.
gem: Wierzę wam na słowo. To zaś dlatego, że z Dziećmi Nilu (krokodyle?) nie chcę mieć NIC do czynienia! Tak mi dopomóż Ozyrys i Apis!
Allor: Ej, krokodyle zostawiają bardzo miłe skóry, w sam raz, żeby potem w domu aukcyjnym w Iron Forge coś miłego sprzedać!

Brothers In Arms: Road To Hill 30

Gatunek: taktyczny FPS
Podobne do: Call of Duty, Medal of Honor
Wymagania: Win XP/2000, P3 1400 MHz, 512 MB RAM (!), 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 7
Autor recenzji: eld
Internet: www.brothersinarms-game.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (całkiem nieźle, choć giga RAM-u wskazane w paru miejscach)
Demo: brak
Strona w CDA: 062

Od autora: Rozczarowanie roku. Gra z niewykorzystanym potencjałem, która paradoksalnie ma szansę odnieść sukces na konsolach. W sumie pod wieloma względami bardziej do Kaszanki Zone niż do działu recenzji.

Mac Abra: Bez urazy, ale kogoś tu po prostu popier... No, spadło mu na głowę jakieś wielkie pudło. Skoro takie rozczarowanie – do Kaszanki ją chce dać?!!!! - to czemu ocena AŻ 7??? Zdumiewający brak konsekwencji... Gra zbiera b. wysokie oceny w Internecie – rzędu 9/10 - ciut niezasłużenie, bo faktycznie ma kilka denerwujących wad. Ale ocenę 7 (że o Kaszance nie wspomnę) uważam za krzywdzącą. Sam bez wahania dałbym jej 8 (a może w porywach 8+), ponieważ mimo owych wad gra jest I TAK bardzo klimatyczna i grywalna. A system sterowania postaciami (rewelka!), a dźwięk (znakomity!) to pies? Co ja będę gadać – Eldowi najwyraźniej World of Warcraft rzucił się na mózg. Dla mnie jego werdykt to rozczarowanie roku...
eld: CZTERY SŁOWA: NIE MASZ PUNKTU ODNIESIENIA. Grasz w każdą grę traktująca o II wojnie światowej z „czitami", nigdy nie widziałeś na oczy żadnego multiplayera, więc STFU n00b. ;)
Mac Abra: Chrzanicie, obywatelu, chrzanicie. To wy patrzycie na wszystkie takie gry przez pryzmat ET... A BiA właśnie ukończyłem i do tego na hardzie, co mogę udowodnić save'ami. Powiesz to samo o sobie? :) „Czitów" użyłem jeno w pierwszym MoH – tylko do zaliczenia tej porąbanej „alei snajperów", do czego zresztą przyznałem się w recenzji.
eld: Tak to sobie tłumacz, warzywko. :)
Mac Abra: Zapomnij o wcześniejszych wyjściach do domu. :P
gem: ...pewne jest tylko jedno: dawno ci nie było u nas takich kłótni jak przy próbie oceny Brothers in Arms, oj, dawno...
Qn'ik: Dobra gra, choć rzeczywiście daleka od tego, czym miała być.
Smuggler: Fajna, choć miejscami niedopracowana gra. Dużo więcej zalet niż wad.
Allor: Choć nie da się ukryć, że niektóre z wad na początku mocno irytują... Ale jak najbardziej warto się przemóc, a i do oceny z 1 dodać by można...
Czarny Iwan: Też bym tego punktu nie poskąpił.

Constantine

Gatunek: akcja
Podobne do: Max Payne, Soul Reaver
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 1,5 GHz, 128 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 7
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.constantinegame.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (bez zacinania)
Demo: brak
Strona w CDA: 100

Od autora: Porządna gra akcji oparta na licencji hitowego filmu, mocno bazująca na innych produkcjach z gatunku "akcja". Z tego też powodu brakuje jej własnego charakteru, a „pożyczone" elementy w żadnym przypadku nie są wykonane lepiej niż w źródłach inspiracji (Max Payne, Soul Reaver).

Mac Abra: Film taki sobie, gra taka sobie. Nie porywa, ale grać się da bez przykrości. Prywatnie wolę Painkillera, przynajmniej nie bawią się tam w mętną fabułę...
gem: Popatrzeć można. Coś dla fanek Keanu Reevesa.
Smuggler: I dla niektórych fanów. :P Jakieś 3% populacji...
Qn`ik: Niezłe, ale już widzę tę burzę „antyszatanistów", którym się nie spodoba ułożenie śrutu po strzale.
eld: Mnie się ten śrut podoba. 666.
Smuggler: 667. Nowy, ulepszony Szatan. :)
Qn`ik: 665,99 – Szatan w promocji!
Allor: 10 x 66,60 – na raty w promocji 3x0.
Czarny Iwan: Świetna muzyka i niezła wizja piekła. Gra wciąga, ale szkoda, że jest maksymalnie liniowa.

Freedom Force vs. The Third Reich

Gatunek: akcja/RPG
Podobne do: Freedom Force
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 733 MHz, 128 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 8+
Autor recenzji: Hut Sędzimir & Pan Rado
Internet: www.freedomforce.com
Testowane na: PIV 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (bez zacinania)
Demo: DVD/CD 05/2005
Strona w CDA: 084

Od autora: Inteligentna gra dla fanów komiksu i nie tylko – jest bowiem oparta o bardzo solidną mechanikę RPG-a ciążącego w stronę akcji. Genialne postacie, genialni przeciwnicy, genialna stylizacja.

Mac Abra: Dziwaczne, ale i wciągające. Na początku miałem problemy z dostosowaniem się do owej „stylizacji", ale potem poooszło z górki. W sumie – polecam.
Allor: A jeśli ktoś jest dodatkowo fanem amerykańskich komiksów, to już w ogóle!

gem: Kontynuacja jednej z najniezwyklejszych hybryd role-playing i akcji. Zdumiewająco zabawna. Prawie jak mina Czarnego Iwana, gdy usłyszał, że przespał 32 godziny i jest nie środa, a czwartek...
eld: Niech się cieszy, że się obudził w redakcji, a nie w kostnicy... W jego wieku łatwo pomylić spokojny sen ze zgonem...
Czarny Iwan: Grałem całe 5 minut i nie zasnąłem! Naprawdę rewelacyjna gra!
Qn`ik: Eee tam, śniło ci się.

Garfield

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: do wielu innych zręcznościówek adresowanych do dzieci
Wymagania: P3 600, 64 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/00/XP
Ocena: 6
Autor recenzji: Smuggler
Internet: www.hip-europe.com
Testowane na: A1700, 512 MB RAM, GF4Ti200, Win XP (zasuwa szybko jak Garfield na widok pizzy z pepperoni i podwójnym serem na stole jadalni)
Demo: nie ma
Strona w CDA: 074

Od autora: Gdyby nie bohater, gra nie byłaby godna wzmianki – typowa gra dla graczy >10 lat, z grafiką „ujdzie w tłoku". Ale że to Garfield, i nawet podobny do siebie, i nawet po garfieldowsku dowcipny – można pograć. Choć gdybym miał do wyboru nowy komiks z Garfieldem i tę grę, bez wahania wybrałbym komiks.

Mac Abra: Średni dubbing, grafika w dolnych strefach stanów średnich... chyba tylko dla maniaków tego kota. I to wyposzczonych.
Czarny Iwan: Zagraj, może dostaniesz kota.
Qn`ik: W dodatku sprzątającego.
eld: Zadziwia mnie ten Smuggler. Stary facet, a ma kota na punkcie kota. Taki Otis to przeżywa już trzecią lub czwartą młodość, oglądając się za wszystkim, co nosi spódnice, a ten Smuggler tylko Garfield i Garfield.
Smuggler: Nigdy nie twierdziłem, że jestem całkiem normalny. Nie lubię kłamać w żywe oczy...
gem: I mamy definicję Redakcji CDA - niezbyt normalna, ale nie lubi kłamać. :)
Allor: I ma kota albo na punkcie kota, albo kotek. ;)
gem: ...Tygrisic, mrau!...
Mac Abra: Wiosna idzie - Gem.ini mrauczy po nocach...

GAME WALKER

WYTYPUJ

NAJWIĘKSZY REDAKCYJNY SPÓŹNIALSKI?

Smuggler: Ongiś Damian i Allor, obecnie Allor, choć i on ciut się poprawił ostatnimi czasy. Z pół godziny na góra 20 minut. DTP to już zupełnie inna bajka, bo zarywają noce, więc czasem trudno im na tę ósmą zdążyć...
Mac Abra: Allor, dłuuugo nikt, potem zaś ew. gem, klnący na komunikację miejską.
Qn`ik: Etatowcy są zwykle o czasie, nie ma co się kłócić o jakieś kwadranse. ;)
Ghost: DTP-owcy. Oni przychodzą o 10, czasem 11. Co prawda, najwięcej też siedzą po godzinach, ale mówimy o spóźnieniach.
Czarny Iwan: Allor, ale trzeba mu przyznać, że jak już się łaskawie pojawi w pracy, naprawdę spieszy mu się do biurka. :)
eld: Szyszkojad Allor.
gem: gem. :(
Hut: Allor of korz.
Allor: Ehm, Allor, ale góra piętnaście minut, a nie dwadzieścia!

NAJWIĘKSZY BAŁAGAN NA BIURKU?

Smuggler: Można nominować siebie? Bo jeśli nie, to DTP-owcy.
Mac Abra: Smuggler. Założę się, że nie pamięta, jaki kolor ma blat jego biurka. Ja sam zresztą też nieświęty...
Qn`ik: Janek, CD-Manager. Jakby dobrze poszukać, znalazłyby się gazety z poprzedniego tysiąclecia.
Ghost: Ja. Jestem w tym bezkonkurencyjny. :)
Czarny Iwan: A ja znowu stawiam na Allora!
eld: Tu jest dużą konkurencja i obawiam się, że nie potrafię wybrać tego jedynego.
gem: Łatwiej by było wskazać, kto ma porządek. Względny.
Hut: Z pustego i Salomon nie naleje.
Allor: Nikt. Tzn. jest takie niczyje biurko w redakcji i tam to dopiero jest bałagan!

NAJWIĘCEJ GOŚCI W REDAKCJI MA?

Smuggler: Hut Sędzimir.
Mac Abra: Hut Sędzimir i ja (ale moi to służbowo raczej).
Qn`ik: Chyba Zibi...
Ghost: Sekretarka.
Czarny Iwan: Lodówka.
eld: Hmmm... optuję za lodówką.
gem: Pisuar. :P
Hut: ???
Allor: Jednak stawiam na sekretarkę.

KTO PIJA NAJWIĘCEJ KAWY?

Smuggler: Mac Abra. Tylko siekierzaste espresso bez żadnych dodatków, za to w ilościach hurtowych. Nic dziwnego, że czasem dopada go kofeinowa delirka (stan zwany "białą gorączką"...), szczególnie przy deadline'ie.
Mac Abra: Ja. Reszta redakcji to są cieniasy - słodzą (nawet trzy łyżeczki - brrr!), dolewają mleczka, *kapuczina* jakoweś ohydne sobie rychtują... I nie uważają, że dobra kawa winna być czarna jak smoła, gorzka jak piołun, parzyć przełyk i przepalać dno filiżanki po góra kwadransie. Nie ma o czym gadać... Amatorzy!
eld: Wypraszam sobie! Ostatnio tak się zagrałem w SH III, że zapomniałem dosypać czegoś do kawy [kawy zapomniałeś dosypać, sądząc z koloru naparu – Mac Abra], a potem dziwiłem się przez resztę dnia, czemu taki dziwny smak miała ta kawa. Głosuję na DTP.
Qn`ik: Nie wiem. Nie piję i nie obserwuję.
Ghost: MacAbra, Dan, DTP-owcy.
Czarny Iwan: Kto nie widział gema, jak leje dwa pełne kubasy smoły do gardzieli, ten nic nie wie. :)
gem: Dawne czasy. Śpij dalej, Iwan.
Hut: Właśnie – Iwan chyba. Tak się ostatnio rozbudził.
Allor: Ale to nie przez kawę, bo nie pija... w przeciwieństwie do DTP i MacAbry.

WYTYPUJ

NAJRZADZIEJ W REDAKCJI?
Smuggler: Ze stałej ekipy Hut. Stale gdzieś po świecie... Poza nim większość współpracowników. Takiego np. Khedrona nawet nikt na oczy nie widział...
Mac Abra: Smuggler. Nigdy go nie ma, gdy przychodzi jakaś wycieczka. Spryciarz! I ja je muszę zwykle oprowadzać...
Qn`ik: Ten, Który Właśnie Jest Potrzebny.
Ghost: Współpracownicy. Niektórych jeszcze na oczy nie widziałem, mimo że są z nami już ładny kawał czasu.
Czarny Iwan: Smugg, najwięcej siedzi w domu, stary pryk.
eld: Allor: jak się ma nowy samochód, trzeba go rozjeździć.
gem: Finalistki konkursów miss mokrego podkoszulka. Żadnej dotąd nie widziałem. :(
Hut: Kulturalny język wypowiedzi.
Allor: Fajne praktykantki, przynajmniej ostatnimi czasy. :(

NAJBARDZIEJ "ORYGINALNE" POCZUCIE HUMORU?
Smuggler: Eld. Twórczo rozwinął znaczenie słowa "gej" oraz „buc", którymi obejmuje obecnie wszystko i wszystkich, co mu nie pasuje. Czyli w sumie 99,9% zjawisk na świecie.
Mac Abra: Zaiste, trudno nominować. Pod tym względem każdy w redakcji jest osobnym wszechświatem. Serio. Ale nominowałbym EGM, za jego "mięsne" dowcipy damsko-męskie (w większości niestrawne, ale trafiają się perełki) i rozmaite smaczki w recenzjach.
Qn`ik: Jeśli oryginalne, to zdecydowanie i niepodzielnie gem.
Ghost: DTP. Ostatnio widziałem, jak podczas deadline'u na hasło jednego z redaktorów, że on musi mieć to na już, DTP-owiec sturlał się ze śmiechu pod biurko.
Czarny Iwan: Same smutasy, nie nominuję nikogo, heh.
eld: Ciężko wybrać, bo wszyscy to "geje i buce"...
gem: Czasem mam wrażenie, że redakcja wykształciła własne poczucie humoru. My możemy co najwyżej dać się nieść fali...
Hut: Redakcja jako miejsce w czasoprzestrzeni?
Allor: Taaa, całość jest zdecydowanie oryginalniejsza niż poszczególne jednostki. Efekt synergii czy jakoś tak. ;)

NAJGŁOŚNIEJSZY W REDAKCJI?
Smuggler: Mac Abra w stanie białej gorączki? Na szczęście nie za często.
Mac Abra: Eld, jak mu się zwiesi komputer albo padnie sieć, albo trzeba zrobić coś więcej niż norma przewiduje bez dodatkowego wynagrodzenia.
Qn`ik: Hut? Gdy rozmawia przez ścianę z resztą ekipy?
Ghost: Ostatnio chyba Eld. Zwłaszcza jak się wkurzy.
Czarny Iwan: Allor. Siedzi cicho, ale jak się zacznie śmiać, ściany pękają i tynk z nich odpada.
eld: Podobno jak był mały, Allora wykorzystywali do zagłuszania Radia Wolna Europa.
gem: Mac Abra. Rzadko wprawdzie, ale jak zaryczy...!
Hut: Wiadomo, że Mac Abra. Eld na drugim miejscu.
Allor: Hut, a konkretnie jego komórki. W dodatku mają baaardzo oryginalnie irytujące dzwonki.

NAJCICHSZY W REDAKCJI?
Smuggler: Czarny Iwan. Bo śpi.
Mac Abra: Tenże Eld, gdy się pytam "kto to chce zrobić na ochotnika"? Hut Sędzimir też zwykle intensywnie milczy (bo pracuje...).
Qn`ik: Korektor Damian. Słabnie nam on coś, biedaczysko.
Ghost: Janek. Oaza spokoju. Jego ruszy chyba tylko ładunek nuklearny o mocy kilku kiloton.
Czarny Iwan: Bezapelacyjnie Janek. Żyje we własnym świecie, w którym ciągle gra muzyka... wiecznie zasłuchany. :)
eld: Eeeee... nie, on po prostu gra w zabytkowe gry jak Syberia czy cosik.
gem: Śpiąca królewna. Znaczy się - Iwan.
Hut: Stawiam na Damiana. Wątleje chłopak – oby nam na wiosnę rozkwitł.
Allor: Jednak Śpiący Iwan, mimo że wątły nie jest, ale w końcu paker powinien tylko pakować i spać.

House of the Dead III, The

Gatunek: celowniczek
Podobne do: Virtua Cop
Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB
Ocena: 7
Autor recenzji: Czarny Iwan
Internet: www.sega.com
Testowane na: Pentium 4 2.80 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT (mimo niskiej rozdzielczości, przy większej liczbie obiektów na ekranie gra wyraźnie zwalniała)
Demo: brak
Strona w CDA: 072

Od autora: Całkiem udana kontynuacja, chociaż zdecydowanie za krótka. I jeszcze THOTD 2 dostępne po ukończeniu gry - "też fajnie", jak mawiali w "Wilq".

Mac Abra: Nic nowego – ale miły "odprężacz". Takie gierki też są potrzebne.
Smuggler: Najlepiej grać w toto z takim pistoletem podłączonym do PC. Kiedyś tak pograłem w HotD 2 – rewelka!
Allor: Hmmm, jakoś nie mogę się odpędzić od myśli, że konsola z wielkim TV i takim pistoletem nadawałaby się lepiej, ale na blaszaku i tak jest fajnie!
eld: Ja tam bym wolał sam pistolet, powiedzmy Luger, i pochodzić sobie po ulicy, i postrzelać...
gem: Zabawa na godzinę. Łącznie. Z pistoletem czy bez.
Qn`ik: Wielki monitor + pistolet + kilku kumpli – zabawa na godzinę, ale możliwa do powtarzania dość często.
Hut: Szczególnie jeśli macie jeszcze dopalacze i płyny chłodzące.
Mac Abra: Żeby jeszcze w systemie turowym było... po paru płynach trudno o odpowiedni refleks. :)

Project: Snowblind

Gatunek: FPS
Podobne do: Deus Ex, Halo
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 9
Autor recenzji: Hut Sędzimir
Internet: www.projectsnowblind.com
Testowane na: procesor 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (szybciuśko)
Demo: brak
Strona w CDA: 076

Od autora: FPS z najwyższej półki, który ma tego pecha, że kojarzony jest z konsolami, a poza tym nikt się po nim niczego wielkiego nie spodziewa, więc i nie traktuje go poważnie. Tymczasem to świetna, dynamiczna gra akcji z bogatym arsenałem, niezwykłymi cybernetycznymi mocami. Naprawdę trafiła w moje gusta...

Smuggler: Właśnie kończę Riddicka – i zaraz potem odpalam Snowblind...
Mac Abra: Cóż, gierka nie ukrywa DeusEksowych fascynacji, ja zaś zawsze lubiłem Deus Ex. Wnioski są oczywiste... BTW: na Cover CD macie obiecaną pełną polonizację do Deus Ex. Miłej zabawy.
gem: Project: Snowblind, początkowo nazywany był Deus Ex Action. Czy można chcieć więcej?
Allor: Np. CD-Action. ;)
Czarny Iwan: Ja bym chciał więcej.
eld: Śpij, Allegroman, nie marudź.
Qn`ik: Zdecydowanie się zgodzę – arcade'owy i bardzo szybki Deus.

Star Wars: Republic Commando

Gatunek: strzelanka
Podobne do: Halo
Wymagania: PIII 1GHz, 256 MB RAM, akcelerator z 64 MB zgodny z DX 8.1+
Ocena: 8+
Autor recenzji: Allor
Internet: www.lucasarts.com/games/sw-republiccommando/
Testowane na: PIV 2,8GHz, 512MB RAM, GeForce 6600GT (1024 x 768, full detali i zero problemów)
Demo: DVD 04/2005
Strona w CDA: 068

Od autora: Gdyby nie nieco rachityczne i standardowe bronie i brak porządnego spoiwa łączącego misje, byłaby dziewiątka! Jako strzelanka z elementami taktyki RC jest bowiem świetny, choć jego klimat nieco od typowej gry SW odbiega (brak mieczy, mocy, biegnących w dal napisów czy znanego wszystkim motywu muzycznego). Nie ma to jednak większego znaczenia, bo dzięki niesamowitej muzyce (równie dobra, co Duel of the Fates) oraz „żywym" towarzyszom klimat ma i tak perfekcyjny.

Mac Abra: Taka niby nawalanka, niby klimatu nie ma, niby boty durnowate... a wciąga. Dziwne. Skończyłem BiA, biorę się za to.
Smuggler: Bliżej mu do UT niż Call of Duty. Czy to wada? Chyba nie. Może nie ma takiego klimatu jak w FPS-ach drugowojennych, ale satysfakcja z grania jest spora. A o to przecież chodzi, nie?
Czarny Iwan: Dzięki temu, że nie ma mieczy, mocy i biegnących w dal napisów, całkiem niezła.
Eld: Bardzo fajne, dużo lepsze (i inne!) od BiA. Trochę szkoda, że nie ma tu klimatu SW, ale i tak nie ma co narzekać. Mocna rzecz.
gem: Mocna mimo braku Mocy. Faktem jest też, że klimat jest lepszy niż w Mrocznym Widmie i Ataku Klonów naraz.
Qn`ik: Nie zgadzam się z Eldem (a w przeciwieństwie do niego, grałem w obie dość długo) – do BiA się nie umywa, w dodatku jest jeszcze bardziej liniowa. Zresztą to tylko zręcznościowa strzelanka, z drobnymi elementami taktyki.
Allor: Nie tylko, a aż! I dzięki temu jest od BiA lepsza, bo przynajmniej nie robi smaka na coś, czego potem się nie dostanie.
eld: Exactly. SW: RC nie jest sprzedawany jako nadzwyczaj realistyczny taktyczny FPS.

Rugby 2005

Gatunek: sportowa
Podobne do: Pitu Płatnik
Wymagania: Win 98/2000/ME/XP, procesor 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 7
Autor recenzji: Pitu Płatnik
Internet: www.easports.com
Testowane na: procesor 2,8 GHZ, 512 MB RAM, GF 6600 GT ze 128 MB RAM (błyskawicznie)
Demo: brak
Strona w CDA: 096

Od autora: Sportówka, która a) pokazuje, że rugby to całkiem fascynująca dyscyplina, b) daje wreszcie fanom owalnej piłki poważną produkcję, którą mogą się pobawić w przerwach między sezonami.

Smuggler: Kolejna gra sportowa, w którą z przyjemnością nie pogram. :)
gem: Wierz mi, Smg, w tym przypadku cała przyjemność jest po mojej stronie. :)
Qn`ik: Przyjemność obściskiwania się z tłumem przypakowanych sportowców w młynie jest jednak wątpliwa. Nawet w grze.
Czarny Iwan: A wiecie, że Pudzian gra w rugby? (Budowlani Łódź.) Ciekawe, czy zagra też w grę.
eld: A widziałeś kiedyś rugbistów Lechii Gdańsk albo Ogniwa Sopot (aka Arka Gdynia)?
Smuggler: A widziałeś Mac Abrę, jak się popsuł ekspres z kawą? Ha! To było coś!
Allor: Taaa, ucieleśnienie pakerskiej furii. ;)
Mac Abra: Raczej „Poranek żywego trupa z płaczliwym wyrazem twarzy"... Musiałem się ratować rozpuszczalną, tfuuuuuuu!

12 numer CDA, 108 stron, 2 CD, 12,99 zł, pierwsza okładka ze Star Wars - i nie bez przyczyny, bo w środku przegląd nadchodzących gier osadzonych w tym Uniwersum (X-Wing vs. TIE Fighter, Dark Forces 2: Jedi Knight, Yoda Stories, Star War Rebellion). To zresztą nie koniec przeglądu gier - zapowiedziano jeszcze 15 innych, z których dziś pamiętamy (a przynajmniej powinniśmy) tylko Interstate'76 i Hexen 2. (Zapewne też coś niektórym mówi tytuł Dark Earth?) Recenzje - aż 24! Sam nie wiem, jakim cudem mieściliśmy to wszystko na tych nieco ponad 100 stronach (a przecież 26 stron zajmowały jeszcze opisy użytków!).

Ale wróćmy do recenzji - w numerze w sumie nie ma jakiegoś ponadczasowego hitu, lecz znajdzie się kilka smakowitości, które odcisnęły swój ślad na historii gier. A to pierwszy odcinek cyklu Close Combat - Mac Abra od razu piał z zachwytu, acz nie był bezkrytyczny - znalazł w grze sporo wad, które jednak niwelowane były przez ogromną grywalność i potencjał gry. (8/10)

Dalej ciut już zapomniany, ale jednak godny uwagi MDK - czyli nietypowa gra akcji w TPP. Do dziś efekt "hełmowego zoomu" robi wrażenie, a wtedy powalał nie gorzej niż bullet time w Matriksie i engine FarCry'a. Nikt nie wiedział, co oznacza skrót MDK, więc zabawiano się powszechnie w jego rozszyfrowanie (Mała Dzika Krówka, Mojżesz Demonstruje Karate itd.). Poniewczasie okazało się, że pierwotnie gra miała się nazywać Murder – Death – Kill, ale autorzy się wystraszyli i skrócili to do MDK.

W tamtym CDA pojawił się kultowy (w niektórych kręgach) Outlaws, czyli po dziś dzień jedyny sensowny FPS w realiach Dzikiego Zachodu (autorstwa LucasArts). Przyjęty bez nadmiernego entuzjazmu - ocena 7/10. (A właśnie - w tamtym numerze pojawiły się oceny gier!) Czemu? Bo to bardzo wymagająca gra była - trzeba mieć aż P-120 i 16 MB RAM (lepiej 32 MB), żeby pograć bez "żabkowania", co autor (Ogre) słusznie uznał za przesadę. :)

Lord Yabol zachwycił się Magic the Gathering (8/10). Ale najwyższą ocenę (9/10) dostała ongiś bardzo popularna Theme Hospital. Nie wiecie, co to jest? Ogólnie coś w rodzaju praprzodka The Sims (też ze stajni EA!), tyle że gra nieco bardziej nastawiona była na wątek ekonomiczny - tu prowadzenie szpitala. Warto jeszcze zwrócić uwagę na platformówkę Drilling Billy (bo specjalnie dla CDA stworzono wielkie (100 MB!) demo) i pack z mapami do HoM&M 2.

Z ciekawszych inności - wywiad z Martym Brownem (Team 17 - Wormsy i... Superfrog). Marty m.in. prorokuje, że już wkrótce załamie się koniunktura na konsole, szczególnie zaś PSX. Hm.

A na CD? Pełne wersje gier Ramon's Spell i Red Baron, do tego pełna wersja programu graficznego XRes SE. Dziś byście nas śmiechem za takie "pełniaki" zabili, ale wtedy... ech... Do tego MNÓSTWO dem (m.in. Blade Warrior, Interstate'76, Outlaws, Flying Corps, Lew Leon, MDK, Settlers 2 - i wiele innych). W tych dobrych czasach typowe demo zajmowało góra 20 MB. Trochę edukacji, trailery, screen savery i tym podobne przydatne "śmieci".

Za miesiąc CDA 06.1997.

Seal of Evil

Gatunek: cRPG
Podobne do: Prince of Qin
Wymagania: P II 300MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB, Windows 9x/me/2000/XP
Ocena: 6+
Autor recenzji: CormaC
Internet: www.objectgames.com/soe
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512 MB DDR, GF6800GT (cięło się, gdy na ekranie sporo się działo)
Demo: DVD 09/2004
Strona w CDA: 098

Od autora: W końcu cRPG (a raczej hack'n'slash) fantasy osadzony w świecie innym niż posttolkienowski – za to wielki plus. Gra przyzwoita, ma swoje wzloty (doskonały system tworzenia przedmiotów, niezła fabuła ze zwrotami akcji) i upadki (monotonia, przerażający poziom lektorów, nachalna liniowość). Generalnie można jednak pograć bez bólu.

Smuggler: Hm, chińska cRPG... ja jednak wolę chińską kuchnię. Jakoś owe wschodnie gierki z tego gatunku (tak chińskie, jak i japońskie) niespecjalnie mi leżą.
Mac Abra: Radzę posłuchać dialogów. Są tak fatalne, że aż nie można się oderwać. Może nie jest to w stylu „wasza baza być należeć do nas", bo angielszczyzna jest w grze niezła – ale ta treść... :) Pod tym względem polecam.
gem: 60 godzin? To dla mnie o 60 godzin za dużo...
Qn`ik: To chyba tyle, ile potrzeba na obejrzenie reżyserskich wersji filmowej trylogii „Władcy Pierścieni", nie?
Mac Abra: Tam dialogi są równie zabawne w swej sztywności...
Hut: Eeee... Nie czujecie tego klimatu. Allor poczuje..
eld: Tak jak my jego śledzie.
Allor: Nie poczuję – lubię japońskie, a nie chińskie RPG, a to zazwyczaj zupełnie inne światy. Ten mi w każdym razie zupełnie nie podszedł i to wcale nie przez bazy.
Czarny Iwan: Włączyłem z ciekawości i wsiąkłem. Grafika w stylu Beyond Divinity, gra rzeczywiście liniowa, ale stuka się z prawdziwą przyjemnością. Szczególnie podobało mi się, że każdy znaleziony przedmiot można wykorzystać do stworzenia magicznego pierścienia, rynsztunku lub ubioru.

Silent Hunter III

Gatunek: symulator
Podobne do: Silent Hunter I i II, a także Silent Service I i II
Wymagania: Win XP/2000, procesor 1400 MHz, 128 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 9+
Autor recenzji: eld
Internet: www.silenthunteriii.com
Testowane na: P 2,8 GHz, GeForce 6600 GT, 512 RAM (bez problemu, choć Ubisoft zaleca giga RAM-u)
Demo: brak
Strona w CDA: 088

Od autora: Arghhhh... Ubisoft zafundował nam prawdziwy powrót do przeszłości. Nowy Cichy Łowca na pewno usatysfakcjonuje wszystkich tych, którzy podobnie jak ja ciut czuli się nieco rozczarowani Silent Hunterem II. Więcej w recenzji.

Mac Abra: Gra jest bezdenna i do Kaszanki Zone z tym! :) Dobra, żartowałem, ale jeszcze mnie telepie po tym, jak Eld potraktował BiA... Dobre, ale skomplikowane, bardziej niż SH2.
Qn`Ik: Dla gospodyń domowych. Symulator żelazka, phi!
gem: Niemal Das Boot.
Allor: Dla maniaków obowiązkowa, jeszcze nigdy tak fajnie nie zalewał się peryskop.
Czarny Iwan: Kto ma długi peryskop, temu nie zaleje...

Splinter Cell: Chaos Theory

Gatunek: skradanka
Podobne do: innych gier serii Splinter Cell, Thief
Wymagania: Win 2000/XP, procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB na karcie graficznej
Ocena: 9+
Autor recenzji: gem
Internet: www.splintercell.co.uk
Testowane na: Athlon 2800XP, GeForce 6600 GT 128, 512 MB RAM (kocie ruchy, man!)
Demo: DVD 04/2005
Strona w CDA: 056

Od autora: Nie oszukujmy się, jeśli twoje doświadczenia z grami serii Splinter Cell czy Thief liczyć należy w minutach – Chaos Theory nie jest i nigdy nie będzie dla ciebie. Jeśli jednak wychodząc wieczorem z psem unikasz – ku jego ubolewaniu – latarni, a wchodząc do ciemnego pomieszczenia próbujesz włączyć noktowizor – Chaos Theory da ci jeszcze więcej tego, co już zdążyłeś ukochać! Nadzwyczajnie udane ewolucyjne rozwinięcie trybu single player i vs. mode plus dodatkowo niesamowity rewolucyjny Coop mode sprawiają, że Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory staje się prawdziwym „a must have" dla wszystkich fanów gatunku!

Mac Abra: Po takiej zapowiedzi wypada tylko wyjąć portfel i wysupłać kasę...
Smuggler: Polecam lekturę rameczki „Dialog miesiąca" w tymże GW. Czemu? To zobaczycie sami. Pewien związek z tą grą jest. :) A przy okazji – gra jest znakomita. Play it again, Sam... Pfu! Tylko nie Play-It! Jak sobie przypomnę tę żałosną polonizację SP, niedobrze mi się robi...
Hut: Nie podobają mi się te twoje podteksty, Smugg. Po prostu dobrze się z gemem zabawialiśmy. Bo Splinter Cell: Chaos Theory to najlepsza wspólna rozrywka dla dwóch facetów.
Smuggler: Wierzę na słowo. Ale i tak wolę kobiety.
**Qn`ik**: Gdybyście jeszcze tak głośno nie artykułowali swoich... zachwytów. Człowiek (Qn`ik również) skupić się na pracy nie może!
Czarny Iwan: Przez chwilę obserwowałem, jak dwóch facetów w obcisłych getrach maca ściany w ciemny pokoju. Rzeczywiście, fajne.
eld: Ściany jak ściany... ale jak usłyszałem, jak mówi jeden do drugiego „chodź w jakieś ustronne miejsce spróbować to zrobić", wymiękłem...
Allor: Na szczęście potem znaleźli sobie mikrofony... na nieszczęście nie działały i znowu darli się do siebie na całą redakcję...

Sudeki

Gatunek: konsolowe RPG
Podobne do: Final Fantasy
Wymagania:
Ocena: 7+
Autor recenzji: Allor
Internet: www.sudekipc.com
Testowane na: PIV 2,8 GHz, 512 MB RAM, GeForce 6600 GT (działało bez najmniejszych problemów w 1024 x 768 przy pełnych detalach)
Demo: brak
Strona w CDA: 092

Od autora: Jedyny od czasu Beyond Good and Evil konsolowy RPG, jaki zawitał na PC. Niezła oprawa graficzna i dobrze dobrane sterowanie, ale mimo perfekcyjnej konwersji (a właściwie dzięki niej) zachował także wszystkie wady oryginału. A te sprawiły przecież, że na Xboksie zbyt wielkiego sukcesu nie odniósł... Mimo to warto Sudeki zobaczyć dla świetnego systemu walki, ale tylko pod warunkiem, że ten gatunek trawisz, bo nie jest to tytuł dla każdego.

Smuggler: Dla mnie, to za japońskie i za konsolowe, żebym mógł przetrawić. Ale obiektywnie patrząc – gierka w porządku i ładnie wygląda.
Czarny Iwan: Grałem tylko chwilę, ale pierwsze wrażenie pozytywne. Zobaczymy, co będzie dalej.
gem: Nie, błagam, nie! Tylko nie konsolowe role-playing! Zrobię wszystko! Wszystko, bylebym nie musiał w to grać!...
Mac Abra: Po prostu pisz w tym czasie tę @#%^ reckę Splinter Cella, która miała być na poniedziałek rano, a mamy środę, 13.34...
Hut: Jaką tam środę? Czwartek!
eld: Ale godzina prawie się zgadza. Jest 13.36.
Allor: 10.00 i to w piątek (choć recka już ponoć jest).

Mac Abra: Czy ktoś się jeszcze dziwi, czemu ja w czasie deadline'u dostaję białej gorączki?

SWAT 4

Gatunek: FPP/Symulator
Podobne do: Seria Rainbow Six
Wymagania: Win 98SE/2000/XP, PIII 1 GHz, 256 RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 9+
Autor recenzji: Pepin Krootki
Internet: www.swat4.com
Testowane na: Athlon 2,1XP+; 512 MB RAM; Radeon 9200 128 MB (huła wyśmienicie)
Demo: CD/DVD 05/2005
Strona w CDA: 080

Od autora: To, co w tego typu grach do tej pory nie działało, w SWAT 4 zostało dopracowane i nareszcie funkcjonuje jak powinno. Niezbyt odkrywcza, za to perfekcyjnie wykonana. Wystarczy zrobić dobrą symulację bez udziwnień i gra obroni się sama. SWAT 4 to samo życie. Seria R6 wygląda przy nim jak prostacka strzelanina.

Mac Abra: Wielkim fanem serii nigdy nie byłem – ale po takiej zachęcie spróbuję się przekonać.
Smuggler: Grałem tylko w demo... Żebym czuł się tą grą rozwalony, to bym nie powiedział. Ale może właśnie dlatego, że to tylko krótkie demo? W każdym razie jest na pewno lepiej, niż było w poprzedniej edycji – pod każdym względem.
Hut: Jeee, bicz. To jest giera – naprawdę! Najlepsza taktyczna strzelanka w historii?
gem: FABRICATI DIEM, PVNC.
eld: Czasu, ludzie, szkoda... Przecież tyle okrętów jeszcze pływa po Pacyfiku.
Czarny Iwan: Szkoda, że nie można podcinać nożem ścięgien.
Smuggler: I gilgać aresztowanych wykałaczką... Spoko, dojdziemy i do tego...
Allor: To ja już wolę polować na te krokodyle nad Nilem...
gem: Crocoliski w Wetlandsach...
eld: Co tam mruczysz, maleńki Krasnalku?

Trackmania Sunrise

Gatunek: wyścigi/ardace
Podobne do: Trackmania, Whiplash
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32 MB na karcie graficznej
Ocena: 7+
Autor recenzji: The Bill
Internet: www.tmsunrise.com
Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (800 km/h - serio!)
Demo: DVD 05/2005
Strona w CDA: 066

Od autora: Lekka, łatwa i niesamowicie przyjemna ścigałka. Nie wiem, jak mogłaby się nie podobać...

gem: Ewolucyjne rozwinięcie starej dobrej Trackmanii.
Allor: Jeśli chodzi o grafikę, raczej rewolucyjne!
Qn`Ik: Czysta radość z gry – oby gracze znów robili tyle nowych plansz, co do poprzedniczki.
Smuggler: 800 km/h samochodem, bez żadnych konsekwencji... hmmm... wsiadam w to! :)
Mac Abra: W pierwszej chwili odczytałem tytuł jako Tequilla Sunrise i potem trudno mi się grało, bo moje myśli błądziły wokół szczypty soli/cynamonu, cytryny/pomarańczy i tego, co się zwykle do tego podaje. :) A to wszystko dlatego, że Sunrise to także całkiem niezła tequilla... Niam.
Hut: Mnie tam krążyły wokół stadka senioritek i też nie było lekko. Ale fakt – gry nie sposób nie polubić.
Czarny Iwan: Nie polubiłem, jednak sposób.
eld: Bo spałeś...

WYGRAJ MERCEDESA...

Mercedes-Benz

rower

ROWER MERCEDES – BENZ FITNESS BIKE SPORT EDITION

rama:	aluminium 6061
kierownica:	Humpert Town Exclusive Alu
przerzutka:	Shimano Deore, 27 przełożeń
hamulce tarczowe:	Shimano Deore Disc-Brake,
zacisk hamulca:	hydrauliczny, dwutłoczkowy
koła:	Piasty Shimano M-475 Disc z obręczami Rigida ZAC 2000
opony:	Michelin Transworld Sprint
siodełko:	Selle Italia FLX Transam "Sport"

ABY GO WYGRAĆ ODPOWIEDZ NA PYTANIE KONKURSOWE:

GRA PSI OPS, ZRECENZOWANA W CDA 04/2005 OTRZYMAŁA OCENĘ
A. 8
B. 9
C. 10

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.MB.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij smsem pod numer 7164!

Psi-Ops
THE MINDGATE CONSPIRACY

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

MAC ABRA

POD OSTRZAŁEM 2

1.GDYBY NIE PRACOWAŁ W CDA, ZAPEWNE BYŁBY:

Smuggler: ...gdzie indziej.
Qn`ik: Kustoszem w muzeum drugiej wojny światowej. Mam deja vu.
Czarny Iwan: Zabytkowym przyciskiem do papieru.
Ghost: Majstrem na budowie. Strasznie lubi krzyczeć na ludzi, jak nie robią czegoś na czas.
eld: Przyszłym prezydentem RP. Tak trochę przypomina Kaczkę.
gem: Najpoważniejszą konkurencją Wołoszańskiego.
Hut: Eeeeee – byłby Wołoszańskim.
Allor: Tylko bardziej fachowym – wiecie co, jak się rozgada o II wojnie światowej (czasami po deadline'ie się to zdarza), można go słuchać godzinami. :)

2.PIERWSZE WRAŻENIE, JAKIE NA TOBIE ZROBIŁ:

Smuggler: Niezatarte, bez wątpienia niezatarte. Z różnych przyczyn nie zapomnę nigdy tego dnia. :)
Qn`ik: On nie pasuje do archetypu szefa...
Czarny Iwan: Bosze, to jednak są starsi ludzie ode mnie.
Ghost: Ktoś mi zajączki puszcza po oczach? A nieeee, to łysinka MacAbry. :)
eld: Czy to jakiś kustosz?
Hut: Tylko muzealnych kapuci brakowało. Więc wiedziałem, że to jakaś podstępnie zakamuflowana bestia.
gem: Nad wyraz pozytywne. Ale to było na kilka dni PO deadline'ie... :)
Allor: Nie mówiąc o tym, że w tamtych czasach tym Złym był zupełnie kto inny. ;)

3. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJLEPSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Smuggler: Trudno wybrać... za wielu ich wysłuchałem. 9 lat mi wisi nad karkiem...
Qn`ik: Było sporo, szczególnie ciekawe są złośliwości skierowane w Elda. :)
Czarny Iwan: Sypie tekstami jak z rękawa, kiedyś wydam książkę z nimi i będę bogaty.
Ghost: Allor!!!!! ...Screeny!!! (Zawsze mnie bawi.)
eld: @!%&!!!! 3 dni do deadline'u, a oni, @#$!%, mi tu, #@%!@#, dodatkowe 7 stron reklam!!! I co, mam @$^^@$ urodzić im tyle tych @#$% prawych stron „na samym #%&% początku pisma"?!!! @#$^%^&@!!$#%%!!!!!!
gem: W tym miesiącu premię otrzyma gem. Za całokształt. (Hehe.)
Hut: Gem – ale to chodziło o teksty będące faktem, a nie twoim marzeniem.
Allor: Allor, screeny!!!

4. TWOIM ZDANIEM, JEGO NAJGORSZY TEKST PISANY/ODZYWKA:

Smuggler: Teksty, do cholery ciężkiej!!! Miały być wczoraj!!! To może nie jest jego najgorszy tekst, ale chyba za to najczęstszy.
Qn`ik: „Aaaa, no widzisz – zupełnie zapomniałem" – o czymś, na czym mi bardzo zależało.
Czarny Iwan: Musiałem wyciąć ci [wstaw dowolną liczbę] kilo tekstu.
Ghost: Ja wypoczywam tylko w Egipcie.
eld: Moim zdaniem, ta gra nie jest taka zła, jak ją opisałeś. No, faktycznie ma te wszystkie minusy, ale 7 to za mało.
Hut: A chodzi o grę... Ćśśśś....
gem: W tym miesiącu po premii ma gem. On już wie, za co. (Chlip!)
Allor: Allor, screeny! (No przecież i tak będą, tyle że za chwileczkę.) :)

5. CO CIĘ W NIM PRZERAŻA:

Smuggler: Gorączka deadline'owa, na którą regularnie zapada. Nie jest wtedy do końca sobą.
Qn`ik: Walka z jakimikolwiek zmianami. Gdyby nie formaty dysków, do dziś by używał pewnie DOS-a.
Czarny Iwan: Lekkość, z jaką wywala mi ramki [nie ma miejsca!].
Ghost: Rozwala system, który stawiam mu pieczołowicie na komputerze przez dwa dni, w ciągu 3 godzin. I tak już 3 raz w ciągu miesiąca.
eld: Że będzie czytał mój tekst i zacznie dopisywać jakieś bzdury, choć gry nie widział.
gem: Nie krzyczy. Ironizuje. A nawet – gasp! – bywa sarkastyczny!
Hut: Mnie przeraża tylko to, że siedzi za moimi plecami. I nigdy nie wiem, co tam knuje.
Allor: Gorączka albo raczej panika przeddeadline'owa. Jest wtedy bardzo groźny, bardzo krzyczący i bardzo nie do dyskusji.

6. CO CHCIAŁBYŚ MIEĆ, CO ON MA, A TY NIE MASZ:

Smuggler: Jakbym jego pensję dodał do własnej... hmmm... :) To byłaby naprawdę dobra pensja.
Qn`ik: Spooory by tego było.
Czarny Iwan: Gadatliwość. No dobra, niech będzie – erudycję. :)
Ghost: Taki zasób wiedzy na temat broni pancernej. Kiedyś też mnie fascynował ten temat.
eld: Zdecydowanie jego pensję!
gem: Pasję. Bo tak naprawdę on wcale nie musi krzyczeć. On to po prostu lubi.
Hut: Zdrowy rozsądek?
Allor: Kolekcję szesnastolatek (whisky i brandy, żeby nie było).

7. CO CHCIAŁBYŚ MU DAĆ, CZEGO ON NIE MA:

Smuggler: Żeby się tak nie przejmował tym wszystkim. It's only a game...
Qn`ik: Też sporo. Może lepszą organizację pracy? (Co nie oznacza, że ja takową mam!)
Czarny Iwan: Święty spokój.
Ghost: Tupecik?
eld: Dobry gust, jeśli chodzi o FPS-y w realiach II wojny światowej.
gem: Więcej wiary w (swoich) ludzi.
Hut: Opanowanie na dzień przed oddaniem magazynu do druku.
Allor: Screenów od Allora (no co, z bardziej potrzebnych rzeczy już wszystkie zostały wymienione).

8. JEŚLI MIAŁBYŚ GO OKREŚLIĆ JEDNYM SŁOWEM/ZDANIEM, BYŁOBY TO:

Smuggler: Idealista po przejściach?
Qn`ik: Są ludzie, których nie da się określić jednym słowem.
Czarny Iwan: Lifter.
Ghost: C3PO.
eld: Moby.
gem: Atlas (z CDA na barkach).
Hut: Ewenement.
Allor: Makabra, bo wbrew pozorom zazwyczaj jest wręcz przeciwnie.

***

Mac Abra: Korzystając tu z istniejącego, acz powszechnie ignorowanego, prawa do „ostatniego słowa", chciałbym zauważyć, że a) krzyczeć na ludzi NAPRAWDĘ nie lubię. Jeśli już to robię, to tylko dlatego, że subtelniejsze metody perswazji po prostu niekiedy nie skutkują... :(„Dopisywanie bzdur" (vide Eld w p. 5) to po prostu redagowanie tekstu, polegające m.in. na wycinaniu bzdur wpisywanych przez autorów i (czasem) sprostowywaniu nieścisłych lub błędnych informacji. Za tekst zacytowany przez Elda w p.3 przepraszam – zwykle tak kwieciście nie mówię. Klnę tylko pod koniec deadline'u, bo lepiej chyba kląć - niż kogoś w amoku zabić biurkiem... A wiarę w ekipę mam – inaczej albo ja, albo oni byliby już dawno 'out'. :) Przyznać jednak trzeba, że niekiedy ta wiara wystawiana jest na naprawdę ciężkie próby...

Dialog miesiąca

- Unieś nogę!
- Teraz dobrze?
- Uhum... i możesz zaczynać! Ej, uważaj!
- Sorry...
- I bez gwałtownych ruchów, bo nie wyjdzie!
- O! Dooobrze! Puknij go!
- Spuść się na mnie...

Nie, to nie są dialogi z jakiegoś hard porno filmu. To Hut i Gem grają w Splinter Cella w trybie multi. Dialogi były jeszcze ostrzejsze (z przyczyn obyczajowych pominięto je), a panowie tak się zaangażowali, że nie byli świadomi, czemu pół redakcji skręca się ze śmiechu lub z niesmakiem kręci głowami. :)

www.PLAY.pl
NOWOŚCI
POLECAMY!
Kajko i Kokosz DELUXE
Zawiera dodalkowo grę
OFFROAD - WADI BASHER
29
Kajko i Kokosz DELUXE
Zawiera dodalkowo grę
AQUA DIGGER 3D PL
29
HURTOWNIA = NISKIE CENY
WWW.PLAY.PL
4000
tytułów
na stanie!
PREMIERY - U NAS!
www.PLAY.pl
i już!
PS2
AKCESORIA
Zamówienia można składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. (22)313 28 10; 11, 832 54 30; 31
4. FAX (22)833 39 61
5. PLAY sp. z o.o. 01-652 W-wa Potocka 14/3
SPRZEDAŻ HURTOWA: (22)313 28 06
Doręczenie przez Pocztę - 10 zł za przesyłkę
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł (nie dotyczy soboty i niedzieli)
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakture VAT - tylko telefonicznie
Ceny aktualne na dzień: 22.04.2005. Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.

PRODUCENT: UBISOFT ANNECY
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 100 ZŁ
WWW.SPLINTERCELL.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1.4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 04/2005

GEM.INI | SIEDŹ W KĄCIE, A NIE ZNAJDĄ CIĘ

Marzec w Montrealu jest jeszcze chłodniejszy niż u nas. Temperatura niby plusowa, ale znów pada ten przeklęty marznący deszcz. Coraz bardziej przejmujący staje się też wiatr. Mimo to nie szukam schronienia... I jeśli trzeba będzie, spędzę tu całą noc. Tu, przed siedzibą Ubisoftu, twórców serii Splinter Cell. Spędzę, bo... „cell" - Chaos Theory - naprawdę uświęca środki!

Kicham. Raz i drugi. Niedobrze. Strażnik w budce przy wejściu do budynku przygląda się coraz podejrzliwiej. Miałem nadzieję, że rozleniwiony ciepłem pozwoli się ukołysać szumowi deszczu. Trudno, czas zniknąć. Demonstracyjnie podciągam rękaw - sprawdzam godzinę. Bukiet kwiatów - mój kamuflaż i zarazem znak rozpoznawczy, wrzucam do kosza. I tak pewnie już nie przyjdzie. Podnoszę kołnierz płaszcza i szybkim krokiem skręcam za róg. I wtedy pomiędzy krzakami – tam, gdzie cień najgłębszy i najbardziej nieprzenikniony, dostrzegam lśnienie trzech zielonych punktów. ...A więc jest.

I naraz uświadamiam sobie, że jest tu od dawna. Przygląda się. Czeka, kiedy się zorientuję, że pod latarnią wcale nie jest najciemniej, że przekazanie materiałów w pełnym świetle to zły pomysł... Po chwili, już z pudełkiem w kieszeni, pędzę do hotelu. Mam niecały weekend, by poznać i wyrobić sobie zdanie nt. Chaos Theory – trzeciej części znakomitej serii Tom Clancy's Splinter Cell!

Nowe stare

Płyta DVD opisana jako „SCCT master" już w napędzie. Instalacja trwa długo, na tyle długo, bym mógł raz jeszcze przypomnieć sobie to wszystko, co wiem na temat Chaos Theory. Pamiętam, jakim zaskoczeniem była prezentacja gry na ubiegłorocznych E3. Nie dlatego, że nie spodziewaliśmy się kolejnej części serii Splinter Cell. Rzecz w tym jednak, że nie spodziewaliśmy się jej tak szybko – już w dwa miesiące po premierze Pandora Tomorrow! Okazało się, że **prace nad Chaos Theory trwały od premiery pierwszej gry serii – równocześnie z Pandora Tomorrow**, niemniej równie szybko pojęliśmy, jak wiele różni dzieła Ubisoft Shanghai i Ubisoft Montreal.

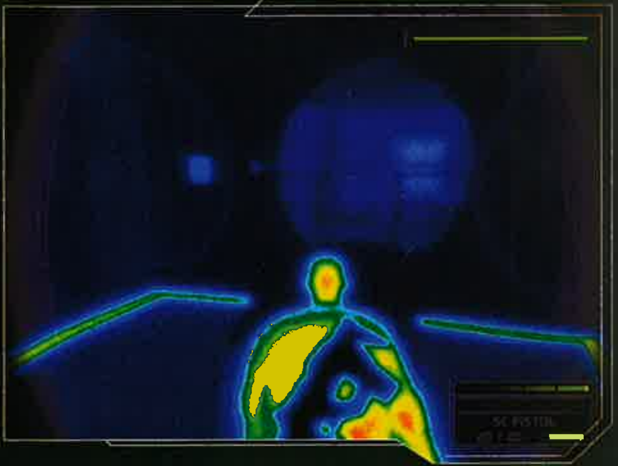
Przemiana, jaka dokonała się na naszych oczach, była wręcz niewyobrażalna! To, co podobało się przed kilkoma tygodniami, nagle stało się przestarzałe i niewystarczające. Jeden filmik, na którym świat nasiąka wilgocią, i kolejny, prezentujący nowy tryb współpracy, przekonały nas, że właśnie patrzymy na przyszłość serii, gatunku, gier...

Wojna informacyjna

Koniec instalacji. Pierwszy wybór - jak zwykle - kampania single player. Dowiaduję się, że rok 2007 był rokiem zaostrzającego się konfliktu pomiędzy Japonią a Koreą Północną i Chinami.

Coop mode

Swoistym uzupełnieniem kampanii single player jest tryb coop, czyli współpracy. Zachwycające filmiki z ubiegłorocznego E3 pochodziły właśnie z niego. Pozwala on dwóm graczom wcielić się w agentów Third Echelon (niebieskiego i czerwonego), realizujących swe zadania równolegle do działań Fishera. W Chaos Theory zadań tych jest mało - zaledwie cztery (piąta to samouczek) i nie jest możliwe ukończenie ich w pojedynkę. To dlatego, że plansze stworzone zostały w taki sposób, by w pełni wykorzystywać umiejętności współpracy agentów. Możliwe jest np. podsadzenie partnera, wspięcie się po nim czy wciągnięcie i opuszczenie go na linie. Możliwe jest także „wystrzelenie" partnera w miejsce niedostępne w zwykły sposób, a nawet – ogłuszenie strażnika za pomocą takiego żywego pocisku! I choć jak na tę chwilę liczba plansz dostępnych w tym trybie jest nadzwyczaj skromna, bez wątpienia część czwarta serii Splinter Cell skoncentruje się właśnie na Coop



Bezpośrednim powodem tarć jest powołanie przez Japonię Sił Samoobrony Informacyjnej (Information Self Defence Forces), które miały chronić rynek japoński przed kryzysami informacyjnymi. A uznane zostały za pogwałcenie regionalnego status quo. Zobowiązane przez powojenną konstytucję Japonii Stany Zjednoczone wysyłają na wody Cieśniny Koreańskiej własną jednostkę specjalną wyspecjalizowaną w prowadzeniu wojny elektronicznej i informacyjnej... Nie ma wątpliwości – już od pierwszych minut gry wiadomo, że tym razem idzie nie o kieszonkową bombę atomową czy broń chemiczną, lecz o informacje pozwalające rządzić światem!

Pierwsza misja jednak nie rozegra się w Japonii, a... Peru, w którym prorewolucyjny Glos Ludu porwał znanego informatyka Bruce'a Morgenholta. Do akcji wkracza najlepszy agent Third Echelon - Sam „Gracz" Fisher.

Cień lub śmierć

Chaos Theory, jak widać, nie odbiega znacząco od tego, do czego przyzwyczaiły nas poprzednie gry serii. Zmiany dotyczą jednak formy, jaką przybrał ten interaktywny polityczny thriller w stylu Toma Clancy'ego. Pierwsze zmiany widoczne stają się jeszcze przed misją. W czasie odprawy wysłuchać możemy nie tylko Lamberta, ale i Anny Grimsdottir, Reddinga czy powoływanych doraźnie specjalistów. W podobny sposób dokonuje się dobór wyposażenia. Możliwe jest przyjęcie zestawu sugerowanego, ale również wybór pomiędzy zestawem „cienia" i zabójcy.

Budowaniu złudzenia wcielenia się w prawdziwego człowieka służy przy tym, już od samego początku gry, fakt, że wszyscy rozmówcy Fishera wyposażeni zostali w pełni wykształcone osobowości, dzięki czemu są bardziej wiarygodni niż wcześniej. Iluzję tę wzmaga dodatkowo odwoływanie się do „historii" czy znanych już postaci. Wśród tych ostatnich ważną rolę ogrywać będzie przedstawiony już graczom w Pandora Tomorrow stary przyjaciel Fishera – Douglas Shetland.

Chaos Theory to propozycja zarazem dla weteranów serii gardzących funkcją quick-save, jak i amatorów, którzy jeszcze wczoraj bali się ciemności.

Amatorzy i weterani

Kończę misję piątą z jedenastu składających się na kampanię single player. Nie ma wątpliwości: Ubisoft dotrzymał słowa graczom – Chaos Theory to propozycja zarazem dla wetera-

nów serii gardzących funkcją quick-save, jak i amatorów, którzy jeszcze wczoraj bali się ciemności. Misje są zdecydowanie mniej liniowe, a scenerie pozwalają samodzielnie zaplanować sposób realizacji zadania. Nie ma sytuacji, jak w pierwszej Splinter Cell, w której niezbędne jest uczestnictwo w jakimś zdarzeniu, np. podglądaniu zamka elektronicznego. W tym szczególnym przypadku wymagany kod możesz np. podsłuchać, podpatrzyć dzięki termowizji, przeczytać w e-mailu bądź wymusić – przesłuchując znających go. Możliwe jest też wreszcie – i z tej opcji korzystać będziecie najczęściej – złamanie go przy użyciu nowej funkcji naręcznego komputera.

Ważną zmianą w Chaos Theory jest **brak obecnego jeszcze w Pandora Tomorrow ograniczenia liczby** alarmów do trzech i... wyraźna zachęta ze strony Ubisoftu do stosowania „piątej wolności", czyli **licencji na zabijanie**. Dowodem choćby granaty czy... moduł strzelby, w jaki wyposażyć można SC-20K. Naturalnie, możliwe jest przy tym ukończenie gry bez zabijania (z wyjątkiem celów), jednak gracze, którym dotąd przeszkadzała zaskakująca nieudolność Fishera w walce, mają wreszcie szansę grać po swojemu. Rozdział na weteranów i amatorów przejawia się także w rozbiciu poszczególnych misji na zadania podstawowe, drugorzędne, wynikające ze sposobności (opportunity) i wreszcie - dodatkowe (bonus). I choć możliwe jest ukończenie gry wyłącznie dzięki zaliczeniu primary, **ukończenie wszystkich 11 misji kampanii single player ze stuprocentową skutecznością wymagać będzie rzeczywiście mistrzostwa.**

Bezbłędna realizacja niesłychanie ambitnych założeń daje porażający efekt: zupełnie nowy wymiar zabawy w śmiertelnego chowanego!

Wyszkolenie i wyposażenie

Od samego początku gry widoczne jest, że czas, jaki upłynął od Pandora Tomorrow, Fisher poświęcił

treningowi. Dzięki niemu stał się oburęczny – jest jednakowo sprawny podczas strzelania z prawej i lewej ręki. Zawisać głową w dół Fisher nauczył się jeszcze w Pandora Tomorrow, teraz jednak uzupełnił ten manewr o **możliwość sięgnięcia w dół i ogłuszenia bądź zabicia przechodzącego poniżej.** Nie dość na tym - drzwi uchylić można normalnie, powoli lub kopnięciem, które może ogłuszyć stojącego za nimi strażnika (ale uwaga: to działa w obie strony – jeśli Sam blokuje drzwi, przez które zamierza przejść strażnik). Zamknięte zaś można jak dotąd otwierać wytrychami lub zaryzykować hałas i ślady i wyważyć zamek nożem. Nóż służyć może także do otwierania przejść w miękkich przegrodach – ściankach namiotu czy foliach rozwieszanych w miejscach remontu...

Vs. mode

Versus mode budzi mieszane uczucia. Z jednej strony, rozczarowuje - stworzony został przez Ubisoft Annecy Studio w oparciu o engine Pandora Tomorrow, który po prostu nie jest w stanie mierzyć się z technologią Chaos Theory. Z drugiej strony, miłośnicy zmagań Shadownetu z ARGUS PMC otrzymują to, co zdążyli już ukochać i... więcej! Więcej o 6 nowych map (5 to nowe wersje map z Pandora Tomorrow). Więcej o tryby Disk Hunt i zaskakujący w grze tego gatunku, ale żądany przez graczy Deathmatch. (Trzeci z trybów – Story – łączy wszystkie tryby Pandora Tomorrow – Neutralization, Sabotage.)

Vs. mode w Chaos Theory pozwala grać, tak jak wcześniej, czterem osobom podzielonym na drużynę szpiegów z Shadownetu (kierujemy nimi w klasycznej perspektywie trzeciej osoby) lub najemników z ARGUS PMC, widzących świat z perspektywy pierwszej osoby. Różnice pomiędzy nimi jednak tyczą się nie tylko światopoglądów, lecz także zachowań i wyposażenia. Szpiedzy są np. w stanie wspinać się i zawisać w miejscach niedostępnych zwykłym śmiertelnikom. Dostępne są im także akrobacje, jak spektakularna i śmiertelnie niebezpieczna dla najemników możliwość odbicia się saltem od ściany. Ich słabością jest brak broni. Nie oznacza to, że nie są w stanie zabić – po ogłuszeniu podbiec i skręcić kark – jednak wyposażeni są jedynie w niezabójczą strzelbę wystrzeliwującą wiązki energii oraz granaty – oślepiający, dymny, chaff.
W unikaniu uzbrojonych najemników pomagają im teraz także detektory bicia serca czy 'camo suit', maskowanie termooptyczne sprawiające, że dosłownie znikają w miejscu – i tylko nieznaczne załamania światła świadczą o ich istnieniu. Na nieszczęście dla szpiegów, a na szczęście dla najemników kamuflaż nie działa w deszczu, a tymczasem większość misji rozgrywa się przy takiej właśnie pogodzie...

Najemnicy z ARGUS PMC poruszają się wolniej niż agenci Shadownetu, nie są też w stanie korzystać z drabin, gzymsów i wentylacji. Posiadają jednak coś, czego brakuje agentom Shadownetu – broń, która zabija. Ubisoft wyposażył ich przy tym - prócz karabinów szturmowych – w pistolety maszynowe i strzelby. Nowy jest również 'berserk', czyli cios na odlew bronią. Najemnicy nauczyli się także używać flar, a także stosować maski gazowe i... wpinać się w sieć przemysłową chronionego obiektu.

Dzięki tym nowościom i innowacjom Vs. mode w Chaos Theory na pewno na długo przyciągnie graczy. Żal jedynie, że Ubisoft nie pokusiło się o to, by wyszkolić agentów Shadownetu w takim stopniu, w jakim wyszkoleni zostali 'operatives' Third Echelon z Coop mode...

Splinter Cell – sukces totalny!

Tom Clancy's Splinter Cell narodził się w 2002 roku na Xboxa. Ubisoft Montreal był jednak przygotowany na sukces, jaki odniosła gra na tej platformie, dzięki czemu niemal natychmiast pojawiły się wersje PC, PlayStation 2, GameCube, a także na telefony komórkowe. Podobnie było z wydanym w rok później sequelem – Pandora Tomorrow, którego głównym atutem był stworzony przez Montreal Annecy tryb multiplayer. Łącznie sprzedało się już ponad 10 milionów kopii gry. Nie mamy też już wątpliwości, że również trzecia część serii – Chaos Theory – skazana jest na sukces. Już w tej chwili dostępna jest na wszystkich czterech platformach stacjonarnych (PC, Xbox, PlayStation 2, GameCube), a już wkrótce zagrać będziemy mogli także na telefonach komórkowych, Nintendo DS, N-Gage, a nawet Sony PSP! A przecież Ubisoft dodatkowo wydaje książki i planuje film pełnometrażowy! Nie zdziwiłbym się też widząc komiksy i serial animowany. Era Sama Fishera?

Nóż, w który wreszcie wyposażony został Sam, służy jednak nie tylko jako „klucz". Jest niezrównany, gdy chodzi o walkę wręcz. Dotąd zarówno w Splinter Cell, jak i Pandora Tomorrow zaskoczony przez strażnika Sam mógł jedynie uciekać. Wszelkie próby walki wręcz sprowadzały się do uderzenia łokciem, które w sytuacji, gdy przeciwnik opróżniał właśnie magazynek kałasznikowa wprost w Fishera, były oczywiście nieskuteczne. W Chaos Theory jednak instynktowne w sytuacjach stresujących wciśnięcie lewego przycisku myszy pozwoli wyprowadzić śmiertelny atak nożem. (W misjach, w których zawieszona zostaje „piąta wolność", Sam ogłusza pięścią.)

Możliwe jest także – tym samym podstawowym klawiszem ataku – przerzucenie przeciwnika przez barierkę i posłanie go na spotkanie oczekującej w dole śmierci. Inne nowe dzieła departamentu badawczego Third Echelon to m.in. zbiorniczki z gazem i emiter dźwięków w kamerach wystrzeliwanych z SC-20K czy występujący obok noktowizji i termowizji tryb EMF, umożliwiający postrzeganie pól elektromagnetycznych. Naprawdę niezastąpiony jednak okazuje się dopiero **oscylator mikrocząsteczkowy – OCP** – zakłócający na kilkanaście sekund pracę urządzeń elektrycznych (kamer, czujników), którego główną zaletą jest to, że nie alarmuje strażników...

Niemal żywa AI

Znacznie większy stopień otwartości map i nowe zdolności oraz gadżety Fishera idą w parze ze zmianami w założeniach AI. Również pod tym względem Chaos Theory jest zdecydowanie bardziej wiarygodna niż poprzednie gry serii. W chwili obecnej zachowania strażników determinuje stopień zaalarmowania. Ten zwiększa się w sytuacjach nadzwyczajnych – zwykle wskutek akcji Fishera, i bardzo rzadko po znalezieniu ciała towarzysza powraca do stanu wyjściowego. Jest w stanie skutecznie tropić Fishera po pozostawionych przez niego śladach. W walce zaś kryje się, próbuje flankować, mówiąc najprościej – nie chce być przesadnie bohaterska i równie bohatersko

Właśnie patrzymy na przyszłość serii, gatunku, gier.

TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY

KONKURS SMS!

Z okazji premiery kolejnej części serii Splinter Cell – Splinter Cell: Chaos Theory, wspólnie z firmą Cenega przygotowaliśmy dla Was super atrakcyjny konkurs.

Na zwycięzców czekają wspaniałe nagrody:

20 gier Splinter Cell: Chaos Theory
20 ekskluzywnych figurek Sama Fishera
10 płyt z muzyką do gry Splinter Cell: Chaos Theory

DO WYGRANIA:

Aby zostać szczęśliwym zwycięzcą wystarczy przesłać SMS pod numer **7164** z prawidłową odpowiedzią na poniższe pytanie konkursowe:

Kto z poniższych osób użyczył głosu postaci Sama Fishera w grze Splinter Cell: Chaos Theory

A. Mirosław Baka
B. Mariola Baka
C. Jarosław Bąk

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.SP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (np. CA.SP.A)
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Liczba SMS-ów nadesłanych z jednego telefonu nieograniczona.

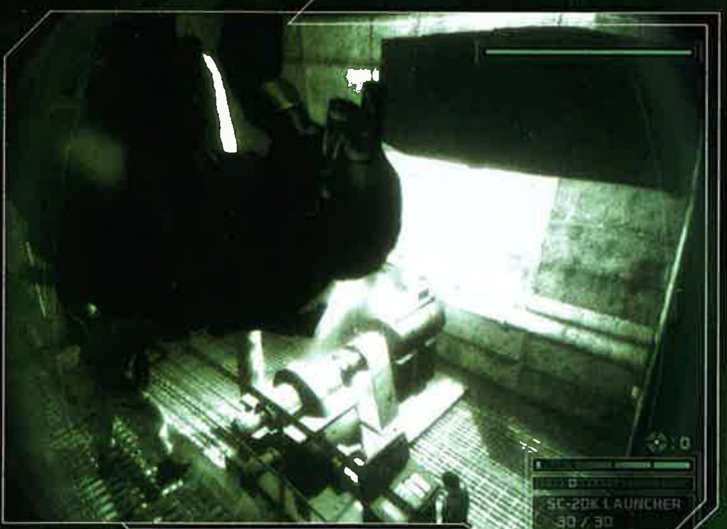
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 10 maja 2005 r.

16+ www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! ANGIELSKA I POLSKA
PC DVD-ROM
CENEGA
UBISOFT

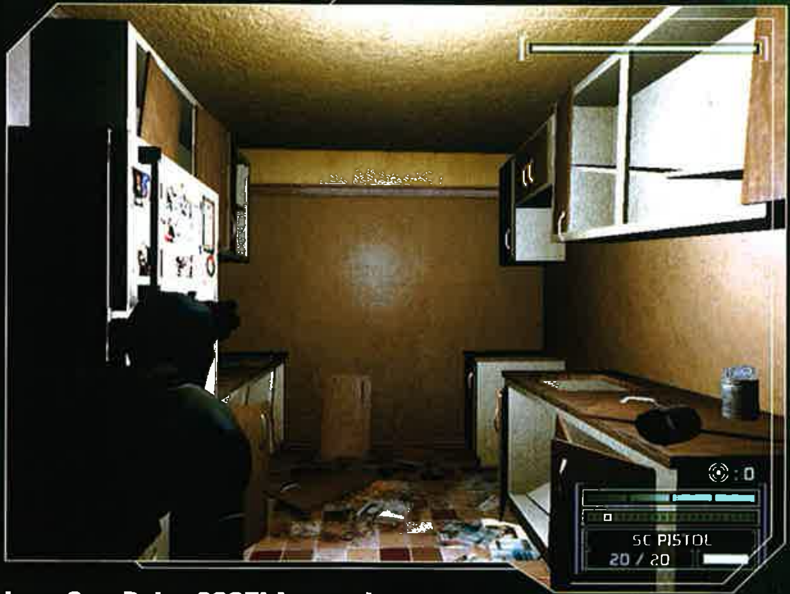
KONKURS

Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory PL

Jak informuje Cenega - rodzimy dystrybutor serii Splinter Cell – Chaos Theory w Polsce pojawi się w pełni zlokalizowana (napisy oraz dialogi). W roli Sama Fishera wystąpi Mirosław Baka, aktor znany m in. z „Demonów wojny wg Goi". Wersja polska jednak – i to jest dobra wieść dla tych wszystkich, którzy nie wyobrażają sobie Sama, który nie mówi głosem Michaela Ironside'a - ma być jedynie nakładką na angielski oryginał. Fakt ten, wraz z ceną 99,90 złotych, sprawia, że nie sposób będzie przejść obok Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory ENG/PL obojętnie!



zginąć. Strażnicy wyposażeni zostali także we flary i latarki i nie wahają się ich użyć przeciw ciemnościom. Znacznie też trudniej sprowokować ich do zejścia z linii patrolu (gwizd, a ściślej – głos *hey, over here!* wciąż istnieje).



Uczta dla oczu

Technologia wykorzystana przy tworzeniu Chaos Theory to drugie wcielenie **Unreal engine**, zmodyfikowanego w zdumiewająco dużym stopniu przez Ubisoft Montreal. Zupełnie nowy jest renderer **umożliwiający generowanie cieni z dokładnością do pojedynczego piksela**, co pozwoliło wyeliminować ostre dotąd różnice pomiędzy cieniem a jego brakiem. Niezwykłe wrażenie sprawia także technika '*procedural texturingu*', dzięki której możliwe jest płynne i wiarygodne „wymienianie" tekstur na inne. To właśnie za jej sprawą możliwe stały się tworzące się w czasie kałuże czy efekt moknięcia i nasiąkania wodą, dzięki czemu wszystkie obiekty stają się ciemniejsze i połyskliwe.

To murowany kandydat do miana Gry Roku 2005! Lepszej skradanki ze świecą by szukać!

Rozmach graficzny cechujący mapy niezależnie od tego, czy misja rozgrywa się w Peru, Stanach Zjednoczonych, Korei czy Japonii, uzupełniają animacje. Stworzone ręcznie przez animatorów ruchy są jeszcze bardziej kocie niż dotychczas. **Pojawiła się także mimika twarzy, wyrazista zwłaszcza u przesłuchiwanych.** Jedynym aspektem animacji postaci, który **nie** wypadł jak należy, jest *rag doll* – a ściślej nad wyraz niewygodne pozy, jakie przybierają ogłuszeni, czy fakt, że ciało spadające z dużej wysokości w pewnej chwili traci rotację...

Uczta dla uszu

Dźwięk w grach serii Splinter Cell zawsze traktowany był przez twórców jak pełnoprawny bohater gry. Dopiero jednak tym razem, jeśli wierzyć ich słowom, udało się im stworzyć system, o jakim marzyli. Dzięki niemu **fale dźwiękowe rozchodzą się zgodnie z prawami fizyki** i np. kamerę przemysłową słychać także zza zamkniętych drzwi, a nie dopiero po ich otwarciu. Dzięki temu też możliwe stało się bezustanne porównywanie poziomu hałasu generowanego przez Sama i otoczenie, co sprawia, że Fisher „kryć się" może także **w dźwiękach radia czy grzmotu**.

Mistrzowskie są także dialogi, zwłaszcza pomiędzy Fisherem (tu jak zwykle Michael Ironside) i Lambertem. *'Don't tell me, set off the alarm three times and the mission is over, right?'*, *'This isn't a video game, Sam'* lub negocjacje w sprawie podwyżki pamiętać będziemy przez lata. Całość uzupełnia muzyka brazylijskiego mistrza drum 'n bass **Amona Tobina**. I choć przyznam, że choć początkowo byłem sceptycznie do niej nastawiony, pozostający na granicy percepcji, a jednocześnie znakomicie podkreślający klimat ambient sprawdził się tak dobrze, że z chęcią zakupiłbym soundtrack.

Telefon...? Ale kto...? To już? Ale przecież ledwie co uruchomiłem... ledwie zacząłem... Nie, nie ledwie co. **Trzydzieści godzin temu.** I od tamtej chwili nie ruszyłem się sprzed komputera. To dlatego, że **bezbłędna realizacja niesłychanie ambitnych założeń daje porażający efekt: zupełnie nowy wymiar zabawy w śmiertelnego chowanego!**

Teraz jednak mam inny problem - płytka z grą musi z powrotem znaleźć się w sejfie Ubisoftu. Wyjmuję ją z napędu i drżącą ręką umieszczam w kieszeni płaszcza. Spoglądam w lustro - cienie pod oczami wyglądają jak makijaż maskujący. Wychodzę na zewnątrz. Znów pada. Wiem, że będę chory. Ale to w sumie dobrze. Premiera Chaos Theory już za kilka dni. Przyda się zwolnienie. Będę mieć czas, by nacieszyć się ostatnią częścią serii Splinter Cell... **To murowany kandydat do miana Gry Roku 2005! Zaprawdę, lepszej skradanki ze świecą by szukać!** **|CDA|**

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

9+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	9
AUDIO	10

WERDYKT

- ⊕ rewelacyjny, rewolucyjny Coop mode!
- ⊕ próby zerwania z liniowością
- ⊕ fabuła i klimat a la Tom Clancy
- ⊕ znakomita oprawa graficzna
- ⊕ niemal idealna oprawa dźwiękowa
- ⊖ Vs. mode stworzony w oparciu o technologię PT
- ⊖ tylko 4 mapy Coop mode

© 2005 Gearbox Software, LLC. All rights reserved. Published and distributed by UBISOFT Entertainment under license from Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Road to Hill 30 is a trademark of Gearbox Software and is used under license. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Gearbox Software and the Gearbox logo are registered trademarks of Gearbox Software, LLC.

PRODUCENT: UBI SOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99.90 ZŁ
WWW.BROTHERSINARMSGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1,1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | ZAGUBIENI WE MGLE

BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30

No wreszcie! Po oglądaniu z wypiekami na twarzach filmików prezentujących Brothers in Arms, po zachwytach nad betą (a w zasadzie alfą), po kolejnych kilku miesiącach oczekiwania... Brothers in Arms wreszcie wylądowało na moim biurku.

Pamiętacie temat numeru i te wszystkie „achy" i „ochy" na temat Brothers in Arms? Dziwić się mojemu entuzjazmowi nie można, bo beta zawierająca kilka bardzo dobrych misji rozbudzała apetyt. Jak na betę (a raczej – późną alfę) była naprawdę dobra, a do premiery pozostawało sporo czasu, który spokojnie można było poświęcić na dopracowanie szczegółów. Zanim zdradzę, czy faktycznie Brothers in Arms spełniło me (a właściwie nasze) olbrzymie oczekiwania i stanie się hitem roku 2005, przypomnę tylko fabułę.

Kompania Braci na PC

Zapewne każdy szybko skojarzył tytuł gry z serialem „Kompania Braci", czyli *Band of Brothers*, (patrz ramka). Skojarzenia są jak najbardziej na miejscu, bo bohaterami BiA są żołnierze 101 Dywizji, choć oczywiście z innych pododdziałów (dzięki czemu Ubisoft nie musi bulić kasy producentom serialu). Nasi "brothers in arms" walczą w 3 plutonie kompanii Fox, 502 Regimentu Spadochroniarzy. Głównym bohaterem jest niejaki sierżant Matt Baker, który dowodzi drużyną. Skład: kapral Sam Corrion, starszy szeregowiec Kevin „Legs" Leggett, kapral Joe „Red" Hartsock, szeregowcy Michael Desola, Larry Allen, Michael Garnett, Jack Courtland, Stephan „Obi" Obrieski (a jakże! Polak z pochodzenia), Tom Zanovich i Johnny Rivas. Jak widać, każdy z towarzyszy Matta ma zatem własne imię, historię i zróżnicowany wygląd. Nawet podczas walki nie sposób pomylić towarzyszy.

Nauka łaciny

Także dzięki temu, że nasi podwładni są mocno gadatliwi. Każdy z nich gada dużo, choć nie zawsze z sensem. Wprawdzie programiści Ubisoft stara-

Miał być hit. A wyszedł... nie, nie shit. Ale na pewno nie tak dobra gra, jak liczyliśmy.

Bliskie spotkania III stopnia.

li się uchwycić wojenny klimat, ale wyszło im to niespecjalnie. Owszem, dużo jest tu „żołnierskiego brudu". Co drugi wyraz czy okrzyk jest niecenzuralny, „faki" i „szity" latają gęsto niczym pociski wypluwane z MP40. W sumie okazuje się, że słownictwo amerykańskiego bohatera nie odbiega specjalnie od żargonu redaktorów CDA. No, może jest ciut mniej rozbudowane. Ale w Brothers in Arms dużo także infantylnych wypowiedzi (dialogi!),

...które brzmią co najmniej sztucznie. Gdzie im do tych z CoD... Nie zabrakło także amerykańskiego etosu, a raczej patosu, szczególnie gdy giną nasi towarzysze broni.

Zmartwychwstani

Jest to trochę chybiony pomysł z racji tego, że giną tylko po to, by w następnej misji ra-

dośnie wspomagać nas swoimi thompsonami. Trochę to groteskowe, gdy pod koniec jednej misji rozpaczamy nad śmiercią kumpli, aby w kolejnej jak gdyby nigdy nic znów walczyli przy naszym boku. Zrozumieć mogę opcję, która pozwala nam odtworzyć drużynę, kiedy zginiemy trzy razy pod rząd. Mamy wówczas większą szansę wypełnić zadanie, ale te seryjne zmartwychwstania... Nie pojmuję tego. Rzecz jasna, nie buduje to odpowiedniego klimatu.

W Normandii

Drużynie Matta Bakera towarzyszymy podczas walk w Normandii, a konkretnie podczas pierwszego tygodnia walk po D-Day. Kto oglądał „Szeregowca Ryana" czy jeszcze lepiej „Kompanię Braci", ten wie czego się spodziewać. Drużyna Bakera działa głównie za linią frontu, wykonując zadania często o charakterze dywersyjnym. A to oczyszczamy teren pod lądowanie szybowców , a to znowu wysadzamy jakiś most albo likwidujemy stanowiska moździerzy, ewentualnie czyścimy z Niemców małe miasteczka. Zresztą nie jest w tej grze tak naprawdę ważne, jakie jest nasze zadanie, bo i tak każda misja sprowadza się do tego samego: oflankowania wroga i wybicia go.

Taktyczna wojna

Tak jak zapowiadano, **Brothers in Arms jest faktycznie taktycznym fpsem osadzonym w realiach II wojny światowej**. (Wprawdzie elementy taktyczne ograniczono do minimum, ale o tym za chwilę). Chwalić autorów należy za to, że **po raz pierwszy możemy sensownie kierować podwładnymi**. Bo choć samo kierowanie w takich grach to żadna nowość, to już z realizacją było zwykle bardzo różnie. BiA to moim zdaniem pierwszy FPS, w którym ta funkcja ma ręce i nogi (a przede wszystkim - głowę).

Pod swoimi skrzydłami mamy sekcję szturmową, sekcję wsparcia uzbrojoną w broń ciężką oraz czołg. Rzecz jasna, niekoniecznie wszystko w tym samym czasie, przeważnie dowodzimy jedną, czasem dwoma sekcjami. W dodatku w Brothers in Arms zastosowano **genialnie prosty interfejs**. Do złożonego kierowania sekcjami wystarczy Shift i prawy klawisz myszy!

» Sposób dowodzenia drużyną i intuicyjny interfejs to na pewno atuty tej gry.

Proste, prostsze, trywialne

Wszystko byłoby piękne, gdyby nie to, że twórcy poszli po linii najmniejszego oporu i stworzyli grę taktyczną - ale przeznaczoną dla ludzi, dla których szczytem wyrafinowania jest obejście wroga zamiast frontalnego szturmu „ludzką falą".

Cała taktyka polega bowiem na tym, że wyznaczamy jednej sekcji ostrzeliwanie Niemców, a w tym czasie w pojedynkę lub z drugą sekcją zachodzimy przeciwnika od tyłu tudzież z boku i częstujemy ołowiem. Owszem, ma to sens - proste jest piękne, a taktyka flankowania jest może prosta ale i od tysiącleci niezmiennie skuteczna. Nie miałbym uwag, gdyby nie to, że twórcy postanowili to **jeszcze bardziej** strywializować.

Chodzi o to, że okrążyć Niemców możemy tylko i wyłącznie „jedyną i słuszną drogą". Krótko mówiąc: **konstrukcje plansz sprawiają, że nie mamy żadnego wyboru i możliwości wyboru manewru.** Bogiem a prawdą, to na planszy brakuje mi tylko strzałek z napisem *„tędy, baranie, tędy!"*. Na ironię zakrawa więc fakt, że producenci wprowadzili do gry opcję „mapy taktycznej" (czyli włączenia sobie mapy, w czymś w rodzaju

Band of Brothers

Band of Brothers (Kompania Braci) - dziesięcioczęściowy serial nakręcony na podstawie książki Stephena Ambrose'a, powstał w roku 2001. Stanowił w pewnym sensie kontynuację tego, co zaczęli w „Szeregowcu Ryanie" Tom Hanks i Steven Spielberg. Obaj - jak pamiętamy - odpowiadali za sukces „Szeregowca Ryana" i pewnie dlatego zdecydowali się finansować ten serial. Hanks wystąpił tu również w roli reżysera odcinka 5 zatytułowanego „Crossroads", scenarzysty odcinka 1 oraz niewielkiej roli angielskiego oficera.

W rezultacie powstał serial pod wieloma względami przebijający nagradzanego „Szeregowca Ryana". Serial bardzo realistyczny, bazujący na autentycznych wydarzeniach, w którym wojna została ukazana jako brudna, czasem z przymusu bohaterska, walka o własne życie. Duża w tym zasługa obsady, gdyż młodzi, mało znani aktorzy stworzyli w „Kompanii Braci" szereg bardzo przekonywających kreacji. W głównych rolach wystąpili: Damian Lewis (jako major Richard D. Winters), Donnie Wahlberg (podporucznik Carwood Lipton), Ron Livingston (kapitan Lewis Nixon), Matthew Settle (kapitan Ronald Speirs), Rick Warden (porucznik Harry Welsh), Frank John Hughes (starszy sierżant William 'Wild Bill' Guarnere), Scott Grimes (sierżant Donald Malarkey), Neal McDonough (porucznik Lynn 'Buck' Compton), Rick Gomez (sierżant George Luz), Eion Bailey (szeregowiec David Kenyon Webster), James Madio (sierżant Frank Perconte), Kirk Acevedo (sierżant Joseph Toye).

» Tutaj zwrot „krew mnie zalała" należy traktować dosłownie.

Z poradnika rekruta. Pierwsza zasada forsowania rzeki: zawsze w poprzek, nigdy wzdłuż!

Pełnia sezonu letniego - tradycyjnie pełne plaże i zblazowani ratownicy na posterunku.

TPP, na której możemy precyzyjnie ustalić położenie naszych i wrogich jednostek tudzież trasę marszu etc). **Po co ta mapa, skoro droga i tak jest jedna?**

Cała taktyka zatem polega na podążeniu w prawo (lub w lewo, bo czasem dróżka jest z lewej) wąskim przejściem w celu wyjścia na tyły wroga. ...Co, chcesz pójść inną drogą? No way! Ten niewysoki płotek jest nie do przeskoczenia. Eee, gdzie leziesz?! Ta sięgająca do kostek woda w strumyku też stanowi zaporę nie do pokonania. (Pewnie Niemcy wpuścili tam piranie?) ...Stój! Do tego domu też nie wejdziesz, bucu, to tylko płaska atrapa, nie widzisz?! ...Dzieeee się pcha - żywopłot został zrobiony najwyraźniej z zielonego betonu i też jest nie do sforsowania.

W zasadzie na każde pytanie kłębiące się w twojej głowie i dotyczące alternatywnej drogi do oflankowania Niemców odpowiedź jest taka sama - NIE DA SIĘ! A czemu nie? Bo nie! Z łezką w oku myślę tu o Operation Flashpoint. „Tu jest wróg, tu jesteś ty, zadanie wygląda tak". Reszta należała do gracza... Pod tym względem BiA przegrywa z kretesem. **Z gry taktycznej wyłazi trywialna (acz efektowna, nie powiem) strzelanina...**

Po kilku godzinach gry w Brothers in Arms czułem się niemal jak bobsleista po zakończeniu sezonu. ;) Zastanawialiście się kiedyś, jak przeraźliwie nudne musi być życie bobsleisty? Całą zimę jeździć po lodowej rynnie. No tak, ale bobsleista przynajmniej czyni to z pewną prędkością...

Po lewej widzimy, proszę wycieczki, ciekawy przykład renesansowej architektury sakralnej.

Rewelacyjny dźwięk, niezła grafika, średnia grywalność i totalna liniowość. Czy to wystarczy na Call of Duty 2?

Żołnierski Titanic

Właśnie, skoro już zahaczyłem o temat *movementu*... Z założenia Brothers in Arms miała być grą realistyczną, nie tylko pod względem taktycznym. Jednak nasz żołnierz porusza się w niej cokolwiek dziwnie. Ja, gdyby do mnie strzelano, osiągnąłbym z połowę prędkości światła, a tymczasem bohaterski Matt rusza się z gracją Titanica wypływającego z portu. Powoooli i ociężale. O skakaniu lepiej nie mówić. Matt ledwie odrywa się od ziemi tak, jakby na plecach miał Agatę Wróbel. **Brak też możliwości czołgania się**, co w REALISTYCZNEJ grze jest bez sensu. Wydawać by się mogło przecież, że najlepszym sposobem na ostrzał wroga (jak i prowadzenie ostrzału) jest położenie się na płask na glebie. Ale, widać, twórcy BiA są z tych, co się kulą nie kłaniają. A także z tych, co się zza ścian nie wychylają...

Nie płacz, koleś, oni i tak ożyją w następnej misji, czy tego chcesz, czy nie.

Hitboksy? Gdzie?

A propos ścian. Nie wiem, czym kierowali się programiści Ubisoft, ale spróbujcie np. trafić Niemca, który wystaje w połowie zza węgła lub jakiejkolwiek bariery. **Pociski przelatują przez niego bez problemu!** A już kilka lat temu w FPSach pojawiły się zaawansowane systemy obrażeń... (Czyli właśnie *hitboksy* - vel pola trafień.) Możemy sobie pukać w wystające części ciała, a i tak zmarnujemy tylko amunicję. **Tutaj wróg musi być całkowicie odsłonięty, by komputer zaliczył nam trafienie!** Podobna sytuacja była w Full Spectrum Warrior (gdy ukryty za rogiem desperat wytrzymywał bez żadnej szkody zmasowany ogień czterech żołnierzy – i odwrotnie). Wszelako tylko na najniższym poziomie trudności, bo przy nieco realistyczniejszej rozgrywce takie numery nie przechodziły. W BiA wyboru nie mamy. Hitboksów też. Grrr.

Walki w atrapie

Dość mieszane uczucia żywię do **AI naszych towarzyszy i wrogów**. W miarę przyzwoicie wygląda, gdy walczymy pod gołym niebem. Nasi podwładni niezgorzej chowają się, w miarę celnie strzelają i całkiem udanie wypełniają nasze polecenia. Podobnie jest z Niemcami. Szybko reagują, gdy ich obchodzimy z boku lub z tyłu. Zmieniają też pozycje, chowają się i ostrzeliwują, przenoszą ogień na okrążających ich Amerykanów itd.

Wszystko zmienia się jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, gdy wchodzimy do zamkniętych pomieszczeń. Nie jest ich w grze za wiele, bo jak już napisałem - 95% budynków to płaskie atrapy, ale kilka razy będziemy mieli taką okazję. I wtedy okazuje się, dlaczego autorzy tak niechętnie wpuszczają nas środka budowli. Otóż, **boty zachowują się w nich idiotycznie**. Blokują się w drzwiach, na schodach, stoją i mierzą w ściany etc. Tragedia!

Nam strzelać nie kazano

Jednocześnie Matt Baker może nosić tylko dwie giwerki (niekoniecznie z różnych kategorii). Tak jak chociażby w Call of Duty, mamy do dyspozycji dwa tryby strzelania. Pierwszy z nich (z biodra) jest właściwie zbędny. Pociski latają wszędzie, tylko nie tam, gdzie stoi przeciwnik. Drugi to znany także z CoD tryb celowania.

Z amunicją nie jest najlepiej, choć w paru miejscach da się ją uzupełnić. Jednak zwykle warto ją oszczędzać. Granaty nie powalają :) – tzn. rzut jest zwykle loterią, nie licz że precyzyjnym trafieniem zlikwidujesz okopane gniazdo kaemu. Chyba, że szczęście ci (bardzo) sprzyja.

Sierżant Risner i jego mały Stuart

W Brothers in Arms znajdziemy, a jakże, kilka pojazdów, z czego dwa będą do twojej (pośredniej) dyspozycji. Mowa tu o **dwóch czołgach**: malutkim M5A1 Stuart oraz większym M4A1 Sherman. Jak zapowiadano, nie zasiadamy za ich

Za drogo?

Cichym marzeniem Mac Abry było usłyszeć – choćby przy creditsach - balladę „Brother in Arms" zespołu Dire Straits. Ci co ją znają, wiedzą jak klimatycznie by tu zabrzmiała. Lecz cóż. Tego też nie było. A przy takiej - zapewne nieprzypadkowej - zbieżności tytułów... Choćby fragment... ech...

sterami, ale dowodzimy nimi jak resztą naszych podwładnych. Ewentualnie możemy wskoczyć na górę i postrzelać sobie z zamontowanego na szczycie wieży wukaemu. Ciekawie ma się sprawa z niemieckimi czołgami. Owszem, można je zniszczyć np. bazooką, ale szybszym i łatwiejszym sposobem jest jego obejście (co nie jest takie trudne - wystarczy tylko, by twoi podwładni odwrócili uwagę załogi), wciśnięcie klawisza... i oglądanie animacji, jak nasz dzielny wojak wspina się na czołg, otwiera klapę i wrzuca granat do środka. Nie nazwałbym tego przesadnym realizmem. Szczególnie że włazy czołgów można było zablokować od środka.

Trafiony, zatopiony

Na plus należy natomiast zapisać grze system obrażeń prowadzonej postaci. To jeden z (naj)lepszych pomysłów w tej grze. Tradycyjny wskaźnik z liczbami został zastąpiony przez sylwetkę bohatera, która na początku misji jest zielona, potem pomarańczowa, aż wreszcie czerwona. Wiadomo, co to oznacza. Na jakiej zasadzie liczone są trafienia, tego chyba nikt nie wie, więc nie możesz sobie kalkulować *„ze dwa trafienia na luzie wytrwam, bo mam 24%, a pocisk kaemu zabiera 10% - więc spróbuję przebiec pod ogniem i podnieść tę apteczkę"*. Tym bardziej że i **apteczek w grze nie spotkasz!** Dodawszy, że **nie można wykonać save'a w dowolnym momencie** (są tylko autosave'y!) okazuje się, że gra naprawdę zmusza do wysiłku, kombinowania, dbania o swe zdrowie itd. Pod tym względem – wyrazy uznania.

Błoto na twarzy

W tym miejscu muszę się uderzyć w pierś i posypać głowę popiołem. Kilka miesięcy temu podczas grania w alfę Brothers in Arms zachwycałem się niezdrowo jej grafiką. Gdy jednak pierwsze emocje opadły, moje zachwyty stopniały jak śnieg w maju...

Na pewno udali się programistom nasi towarzysze. **Ich twarze i mimika są świetne. Podobnie doskonałe są wszelkie wybuchy** czy to granatu, czy pocisku moździerza. Pocisk ów wzbija w powietrze nader realistycznie wyglądającą mieszankę błota i dymu. Fajne są również plamy krwi pojawiające się na ekranie, gdy zostajemy trafieni pociskami, albo moment, gdy ogłuszeni padamy na ziemię. Tu grafika wygląda wręcz kapitalnie.

Natomiast cała reszta... no cóż, nigdy bym nie przypuszczał, że Normandia wygląda biedniej niż swojskie Pasikurowice. Naprawdę nie ma się czym podniecać. Jakieś żywopłoty, makiety brzydkich domków, puste pola. Wiem, każdy dom wygląda ponoć tak samo jak jego pierwowzór w 1944. Ale cóż mi po wierności prawdzie historycznej, gdy całość wygląda po prostu tak sobie? (Choć są i przebłyski większej formy grafików). Nie, żebym BARDZO narzekał – ale widzę tu niewykorzystany potencjał.

Gadka nie szmatka

Natomiast najmniejszych zastrzeżeń nie mam do muzyki i dźwięku. Ba, jedno i drugie jest naprawdę świetne, choć muzyki nie usłyszysz za wiele. Jest bardzo oszczędnie używana, przez niemal cały czas walczymy w ciszy. Jeśli oczywiście nie liczyć okrzyków naszych kolegów, a także terkotu broni. Taki minimalizm, przy jednoczesnym podkreśleniu wszelakich efektów dźwiękowych sprawia, że robi nam się błogo w uszach.

Mimika i zróżnicowanie twarzy - to kolejny plus BiA.

W grze nie brak takich scen - ale są uzasadnione fabułą, a nie służą tylko szokowaniu graczy poziomomem brutalności.

Multi? Nie...

Na deser pozostawiłem sobie multiplayer, który mocno mnie zadziwił. Nie, nie dlatego, że jest dobry, ale z racji tego, że jest **słabiutki - wręcz idiotyczny**.

Po pierwsze, grać można maksymalnie w cztery osoby. Trochę mało, nieprawdaż? Po drugie, nie rozumiem, jaki sens ma ten multi? **Skoro w single playerze kierujemy drużyną botów, po co grać na takich samych zasadach w multiplayerze?**

Po trzecie, ta gra jest za wolna do trybu sieciowego, a movement jest koszmarny. Złe strony trybu multi można mnożyć bez końca, a jakoś zalet nie widzę...

Rozczarowanie?

Nie wątpię, że być może gra ta okaże się całkiem niezła na Xboxa. W końcu tam FPS-y wyglądają nieco inaczej niż na blaszaku, i gracze są mniej rozbestwieni, bo mają mniejszy wybór. Łatwiej ich zadowolić.

Jednak wersja na PC jest po prostu... letnia. Grywalność raczej przeciętna, gra jest liniowa do bólu, zadania i mapy - koszmarnie schematyczne. Moim zdaniem, w sumie rozczarowanie.

Mac Abra: *Pozwalam się nie zgodzić z końcową oceną - dla mnie gra zasługuje na 8, może nawet 8+. Eld ma rację opisując jej poszczególne wady. Tym niemniej grę jako całość oceniam wyżej - mimo wszystko nadal jest klimatyczna i ma sporą grywalność.* **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		7
AUDIO		9

WERDYKT

- + miejscami klimat
- + sensownie dowodzenie oddziałem
- + świetny interfejs
- + bardzo dobry dźwięk
- + brak apteczek i częstych save'ów

- − straszna liniowość
- − słabiutki multiplayer
- − zrąbane hitboksy
- − niewykorzystany potencjał gry

Trudno uwierzyć, że to rdzennie blaszakowa gra. Do tej pory taka zabawa była zarezerwowana głównie dla grających na konsolach.

- PRODUCENT: NADEO
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.TMSUNRISE.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1.2 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 05/2005

THE BILL | NAPRAWDĘ ZWARIOWANE WYŚCIGI!

Kiedy byłem małym chłopcem (hej!), marzył mi się taki fajowy tor z resorakami. Dzięki specjalnemu zestawowi można było samemu zrobić trasę, a jak się odpowiednio rozpędziło samochodziki, jeździły po niej nawet do góry nogami! Super, nie?

TRACKMANIA SUNRISE

W rzeczy samej. Dziecięce marzenia jednak się nie ziściły, resoraków jak nie miałem, tak nie mam. Teraz stać mnie co prawda, by je sobie kupić samemu, ale obawiam się, że moje otoczenie nie uznałoby takiego zakupu za objaw zdrowia psychicznego. Za to gdy na horyzoncie pojawiła się nowa Trackmania, czym prędzej ją przechwyciłem i czmychnąłem w ustronne miejsce, w którym mogłem się zająć wirtualną realizacją dziecięcych marzeń. I jednocześnie udawać, że „ja przecież pracuję!".

Tysiące tras temu...

Jeśli nie wiecie, z czym to się w ogóle je, krótkie wprowadzenie. Trackmania Sunrise to sequel Trackmanii, która wyszła rok temu, zdobywając sobie całą rzeszę bardzo twórczych fanów. Do tego stopnia, że zrobili oni aż **2000 dodatkowych torów**, na których można było łamać wszelkie zasady, z grawitacją i zdrowym rozsądkiem na czele. Frajda była nieco umniejszona przez to, że gra miała mocno archaiczną grafikę i w ogóle pozostawiała pewne uczucie niedosytu.

Jak maksymalnie przedłużyć trasę, by samochód mógł się na niej rozpędzić? Oto przykład.

Skacz jak Tony Hawk!

Wschód PeCetów!

O takim jednak nie ma mowy w najnowszej części gry, która nie dość, że dodaje nowe tryby, to jeszcze znacznie usprawnia całą zabawę. Trudno uwierzyć, że Trackmania Sunrise to rdzennie blaszakowa gra. Do tej pory tak arcade'owa zabawa była zarezerwowana głównie dla grających na konsolach. Teraz to oni muszą obejść się smakiem. Być może przemawia tu przeze mnie zawiść, ale wcale ich nie żałuję. Dobrze im tak, tym wstręciuchom mającym Gran Turismo! ;)

Zabawa lepsza niż rollercoaster!

Tryby i trybiki

TS to właściwie kilka gier w jednej. Gracze mogą się normalnie ścigać po gotowych torach (również po sieci), ale to nie starcza na długo. Prawdziwa zabawa zaczyna się dopiero w trybach **Platform** i **Puzzle**. Ten pierwszy to skrzyżowanie jazdy niezniszczalnym samochodem i niekiedy... Tony'ego Hawka. Zadaniem gracza jest dostanie się w określone miejsce planszy przy jak najmniejszej liczbie restartowania samochodu, co trzeba robić, gdy ten wpadnie do wody lub wywróci się do góry kołami. W tym trybie gracza czeka mnóstwo szaleńczych skoków, trików wykonywanych na rampach, przeskakiwania między nimi itp. Swoją drogą, to chyba jedyny tryb, w którym nie liczy się czas, a jedynie precyzja.

Bardzo ciekawy jest również tryb Puzzle. Zadanie w nim z pozoru jest dość łatwe. Chodzi o to, by zbudować trasę, po której możliwie szybko można się przemieścić z punktu A do punktu B. Czasem jest to dość proste, zdarzają się jednak momenty trudniejsze. Na przykład: punkt B znajduje się na sporym podwyższeniu, a po drodze do niego są jeszcze na dodatek płyty spowalniające. Gdy zbudujemy prostą trasę, jadąc z punktu A do B nie zdążymy rozpędzić samochodu na tyle, żeby dał radę podjechać pod górkę. Ratunek jest jeden - należy tak wydłużyć trasę, by przed wjazdem na feralną górę rozpędzić samochód do prędkości około 500 km/h (tak, to nie błąd - o realizmie zaraz jeszcze kilka słów napiszę). Należy jednak uważać, aby nie zrobić zbyt gwałtownych zakrętów, które spowolnią jazdę. Autorzy gwarantują tu jedno - **każde wyzwanie da się wykonać. A to, jaką drogę zrobi gracz, zależy tylko od niego.** Pełna swoboda dla młodych i nieco starszych konstruktorów!

Whiplash (Fatal Racing)

Dawno, dawno temu, gdy numeracja CD-Action była jeszcze jednocyfrowa, pojawiła się ta gra. To było szaleństwo - niesamowicie szybka jazda po zwariowanych torach, piruety, jazda do góry nogami, w ogóle jak w wesołym miasteczku. I choć Trackmania jest grą o podobnej tematyce, zgodną z dzisiejszymi wymogami, to i tak, jeśli natkniecie się na Whiplasha, pograjcie. Wiele się nie zestarzał!

Za dużo w grze tytułowych wschodów słońca nie ma.

Akt kreacji

No właśnie - nieprzypadkowo w menu głównym nad opcjami pozwalającymi na grę jest **tworzenie własnej, unikatowej trasy**. Jest to po prostu trywialne. Absolutnie nikt nie będzie miał problemu ze zrobieniem nawet najbardziej powywijanego i szalonego toru. **Obsługa jest bardzo intuicyjna** i co najważniejsze, dosłownie w każdej chwili można przetestować dowolny fragment planszy. Z widoku budowania gra wtedy przechodzi do normalnej jazdy i co bardzo miłe, na pierwszy rzut oka nie da się poznać, że trasę robił amator. Od razu wszystko wygląda ładnie i aż chce się eksperymentować. A jeśli się ma możliwości twórcze, nie wątpię, że mało kto nie sprawdzi, jakie rzeczywiście prędkości osiągają samochody w grze i jak wysoko mogą skakać...

Newton za głowę się łapie

Od razu powiem - **wozy są niereallstycznie szybkie, a ich zachowanie w powietrzu to jawne naigrywanie się z praw fizyki** (można hamować podczas lotu!). I choć może nie jest to największa zaleta gry, na pewno sprawia, że rozgrywka jest niezwykle przyjemna. Ja sam odkryłem w sobie dziecko i z dziką satysfakcją robiłem coraz to dziwniejsze trasy, które pozwalały na rozpędzenie się do... **800 km/h** i wzbicie się w powietrze na kilkadziesiąt (kilkaset?) metrów.

Uszy bolą!

Aby jednak nie było za wesoło, muszę wspomnieć o dużej wadzie gry, która może jej nie skreśla, ale na pewno obniża przyjemność z grania i co za tym idzie - ocenę finalną. Chodzi o **muzykę**. O ile dźwięk jest znośny, **utwory do gry komponowały chyba największe bezguścia**, o których nie można powiedzieć, że nie mają słuchu. Ludzie głusi nie potrafiliby zapewne skomponować aż tak upierdliwej i raniącej uszy ścieżki dźwiękowej. Co prawda, nie jestem zwolennikiem ani tym bardziej znawcą techno, ale to, co prezentuje Trackmania, to chyba najgorsza i najbardziej parszywa odmiana tej muzyki. Na szczęście można ją wyłączyć.

Czas wracać do gry!

W Trackmanię Sunrise warto zainwestować, oczywiście jeśli nie jest się Tigesem, który nawet by nie spojrzał na coś tak nierealistycznego. Zwłaszcza że **ta gra nie ma końca**. Jeśli przejdziecie wszystko, co przygotowali autorzy, Internet i rzesza fanów na pewno zasili grę setkami (a pewnie i tysiącami) nowych, czasem lepszych od oryginału dodatków. Ba, sam na pewno zakasam rękawy, gdy tylko gra pojawi się w sklepach (przy okazji – szkoda, że nie jest nieco tańsza... Choć i **70 złotych** to nie jest wygórowana kwota). Trackmania Sunrise po prostu kipi grywalnością, możecie mi wierzyć. **[CDA]**

7+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 2

WERDYKT

+ tej gry nie można nie lubić!
+ niskie wymagania sprzętowe
- MUUZZZYYYKAAA!!!

Gra miesiąca!

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA NUMERU MAJOWEGO! I WYGRAJ...

5 x Cyborg Evo Wireless
5 x P 3000

Ale by zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedz na pytanie konkursowe:

Ile gier zrecenzowano w tym numerze?
A. 10
B. 15
C. 23

Zgłoszenie wpisz w formie sms-a, według podanego schematu: **CA.GW.X.##** gdzie
X - oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C),
- oznacza numer gry, którą uznałeś/aś GRĄ MIESIĄCA
i wyślij pod numer **7164**! Ilość SMS-ów z jednego numeru - nieograniczona. Na SMS-y czekamy do 10 maja 2005

Lista gier z nr 05/2005
01 Aleksander PL
02 Brother in Arms
03 Children of the Nile
04 Constantine
05 Freedom Force vs...
06 Garfield
07 House of the Dead III
08 Project Snowblind
09 Rugby 2005
10 Seal of Evil
11 Silent Hunter 3
12 Splinter Cell: Chaos Theory
13 Star Wars: Republic Commando
14 Sudeki
15 SWAT 4

GRĄ LUTEGO (CDA 03/2005) ZOSTAŁA THE HERITAGE OF SETTLERS

2 miejsce - Prince of Persia 2
3 miejsce - Gothic 2

LAUREACI

Laureaci konkursu z nr 03/2005:
Rafał Boś z Raniszowa
Marcin Szelest z Dobre
Kamil Prucheński z Gdańska
Marcin Zarzycki z Raszyna
Marcin Krajewski z Lipna

- PRODUCENT: LUCASARTS
- DYSTRYBUTOR: LUCASARTS/LEM
- CENA: 169 ZŁ
- WWW.LUCASARTS.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD 04/2005

ALLOR | KAMPANIA (SKLONOWANYCH) BRACI :)

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

GWIEZDNE WOJNY BEZ MUZYKI WILLIAMSA, ŻÓŁTYCH, LECĄCYCH W DAL NAPISÓW, RYCERZY JEDI I MOCY? TOŻ TO HEREZJA I MUROWANA KLAPA! A JEDNAK NIEKONIECZNIE, CZEGO REPUBLIC COMMANDO JEST JAK NAJLEPSZYM PRZYKŁADEM.

Widzicie ten wspaniały, żółty, znikający w oddali wstęp? Cóż, w **grze niczego takiego nie ma.** Podobnie zresztą jak i standardowo pojawiających się na wstępie tytułów związanych z Gwiezdnymi Wojnami planet, latających statków, jak również Rycerzy Jedi ani Mocy. Mimo to mamy do czynienia z tytułem jak najbardziej z Gwiezdnymi Wojnami związanym, w dodatku jak najbardziej klimatycznym i co najważniejsze - bardzo grywalnym.

Obcy zazwyczaj w kuple działają – i w kuple giną.

DELTA 07: YEAH. ONE DOWN, TWO-HUNDRED THOUSAND TO GO

Wszystko to oczywiście za sprawą najważniejszej cechy gry, czyli naszego oddziału. Ale tu ważna uwaga: choć Republic Commando może się na pierwszy rzut oka wydawać podobne - na przykład - do opisywanego w tym numerze Brothers in Arms, **taktyczną strzelanką w pełnym tego słowa znaczeniu w żadnym razie nie jest.** Nadal jest to **czystej krwi shooter**, tyle że dodano drużynę i możliwość wydawania rozkazów. Jeśli więc już go do jakiegoś tytułu porównywać, to raczej do Halo, z którego zresztą całkiem sporo rozwiązań, jak choćby regenerujące się pole siłowe w pancerzu, zaczerpnięto. Mamy tu więc mnóstwo wrogów do rozwalenia, wystrzeliwuje się kosmiczne wręcz ilości amunicji, rzuca granatami na prawo i lewo, a o stronę taktyczną dba o tyle, że ułatwia ona pokonanie wrogów – choć jeśli ktoś ma dobrze opanowane strafe'owanie, w większości przypadków poradzi sobie i bez taktyki.

DELTA 62: WHAT? I DIDN'T DO IT!

Samo **wydawanie rozkazów maksymalnie zresztą uproszczono.** Niezależnie od tego, czy chcemy, by któryś z naszych braci zabrał się za rozbrojenie miny, zajął pozycję strzelecką, przejął wieżyczkę, dostał się do danych w komputerze czy postawił na nogi ciężko rannego towarzysza - **do wszystkiego wykorzystuje się zawsze jeden i ten sam klawisz.** Skąd zatem wiadomo, czego dokładnie od naszych oczekujemy? Otóż, zająć pozycję strzelecką czy założyć ładunki wybuchowe można w Republic Commando tylko w ściśle wyznaczonych przez twórców miejscach, a każde z nich oznaczone jest na naszym HUD-zie odpowiednią ikoną. Jeśli zechcemy z niego skorzystać, wystarczy najechać na ikonę celownikiem i nacisnąć wspomniany już klawisz – jeden z naszych braci z radością i z narażeniem życia rozkaz wypełni. Żeby nie było – każda z tych akcji może zostać wypełniona przez dowolnego

CREDO KLONA

Urodziłeś się w niebezpiecznych czasach. Inteligencja może być kluczem do przeżycia.
A pod tym względem będziesz lepszy od swych zwyczajnych braci.
Jesteś bowiem komandosem, elitą, czymś naprawdę wyjątkowym.
Twoje uzbrojenie, twój pancerz, ale przede wszystkim, twoi bracia.

Każdy z was jest częścią jednej osoby
Delta cztery-zero, mądry i odważny...
Sześć-dwa, inteligentny i pełny miłosierdzia
I zero-siedem, odważny i sprytny
Nic was nie powstrzyma.

GRAFIKA, ANIMACJA, I MUZYKA STOJĄ NA BARDZO WYSOKIM POZIOMIE. KONWERSJĘ Z KONSOLI WYKONANO TAK SPRAWNIE, ŻE NIE DAJE TEGO PO SOBIE POZNAĆ.

Roboty i Wookie - zgadnijcie komu zrobicie zwarcie...

z naszych braci (określenie „bracia" ma zresztą mocne uzasadnienie, w końcu wszystko to klony), w tym także przez nas samych (z malutkimi wyjątkami, jak zajęcie pozycji strzeleckiej). Jedyne, co musimy zrobić, to przed naciśnięciem magicznego klawisza wystarczająco blisko podejść np. do drzwi lub konsoli komputera.

Poza rozkazami wydawanymi pojedynczym żołnierzom mamy także możliwość zmiany zachowania całej drużyny. Do dyspozycji mamy trzy tryby: *Search and Destroy*, w którym nasi będą parli do przodu, nawet jeśli zostaniemy nieco z tyłu, *Form Up*, w którym będą się starali chronić nasze plecy, oraz *Secure Position*. W tym ostatnim wskazujemy miejsce, a nasi będą go bronili niezależnie od tego, gdzie sobie pójdziemy. Dodatkowo mamy jeszcze możliwość wskazania celu, na którym oddział ma skoncentrować ogień (na HUD-zie pojawi się wtedy także dodatkowy wskaźnik pokazujący kondycję wroga). Jest także rozkaz, po którym nasi przerwą obecnie wykonywane czynności, by do nas dołączyć, co sprawdza się świetnie, gdy zapędziliśmy się w pogoni za jakimś wrogiem, a reszta drużyny została np. w wieżyczkach lub na stanowiskach strzeleckich.

DELTA 38: SIX-TWO! DELTA SIX-TWO, CAN YOU HEAR ME?! REPORT

Mimo że jedną z największych zalet gry jest działanie w grupie, zaczynamy jednak jak najbardziej solo. Wprawdzie tylko po to, by powolutku uczyć się podstaw (tutorial został wpleciony w pierwszą kampanię), ale za to w drugiej kampanii działań solo jest znacznie więcej, a i z treningiem nie mają już one nic wspólnego. Ba, przez długi czas nie bardzo wiadomo, co się tak naprawdę na zaginionym okręcie Republiki stało, co razem z odgłosami i nowymi wrogami daje w efekcie klimat niemal jak z Obcego. Zwłaszcza jak coś (by nie popsuć efektu, nie napiszę, co) przyczepi się do wizjera. Po nastawionej na eksterminację całych zastępów wroga pierwszej kampanii stanowi to bardzo miłą odmianę.

DELTA 07: AMBUSH! AMBUSH! DELTA SQUAD TAKE COVER!

Jak można się naocznie przekonać z jednego z bonusowych filmów, twórcy przy modelowaniu zachowania komandosów korzystali z pomocy zawodowca, Joe Bacciocco (instruktor z ponad 30-letnim stażem). Dzięki temu nasi ludzie nie tylko poruszają się jak zawodowcy, ale i tak się zachowują, zaś równie dobre wrażenie co animacja ruchu sprawia ich **inteligencja, a szczególnie „świadomość" otoczenia.** Nawet bez żadnych rozkazów szukają osłony, do kogo trzeba strzelają, podnoszą swych braci i w ogóle zachowują się jak na prawdziwych komandosów przystało.

Taktyczna strona gry, czyli ikony w pełnej krasie.

Jango Fett a Delta 38

Co łączy postać Jango Fetta z drugiego epizodu Gwiezdnych Wojen z komandosem, w którego wciela się gracz? Oczywiście pomijając wszelkie kwestie fabularno-genetyczne? Otóż, głosu naszemu bohaterowi udzielił Temuera Morrison, dokładnie ten sam aktor, który wystąpił na wielkim ekranie!

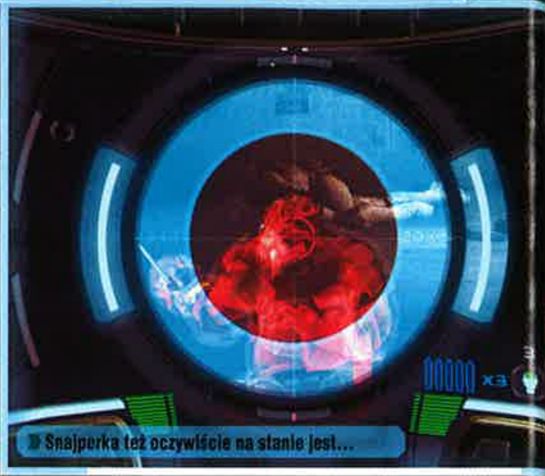
Zachlapany wizjer to po walce w zwarciu standard...

Przebłyski inteligentnego działania mają zresztą także wrogowie. Wprawdzie ich taktyka sprowadza się najczęściej do grupowych szturmów lub oskryptowanych zasadzek, ale i granat od czasu do czasu odrzucić potrafią. I to w zupełności wystarczy, bo średnia długość życia wrogów liczy się w sekundach, a w tak krótkim czasie na rozwinięcie taktycznego geniuszu i tak nie mieliby czasu.

DELTA 38: GET YOURSELF SOME BACTA, SOLDIER

Jednym z najlepszych pomysłów, jakie można przejąć z gier na konsole, jest **podejście do kwestii obrażeń i śmieci bohatera**. Na blaszaku przez długi okres za szczyt uważano możliwość zapisania w dowolnym momencie stanu gry, a gdy jeszcze twórcy pomyśleli o możliwości podpięcia tego pod dodatkowy klawisz - po prostu pełny orgazm. No i oczywiście powód do wywyższania się nad biednymi konsolarzami, którzy save mogli wykonać tylko od święta. Tyle tylko, że na konsolach zamiast save'a gracz ma po prostu dużo większe szanse przeżycia, co w przypadku choćby strzelanek i chmar wrogów ma dla niego równie duże znaczenie.

STAR WARS BEZ MIECZY, MOCY I ŻÓŁTYCH NAPISÓW NA POCZĄTEK? DA RADĘ ZROBIĆ! I TO Z POWODZENIEM!



Snajperka też oczywiście na stanie jest...

Bum robi tutaj wiele przedmiotów, co warto wykorzystać w walce.

Ten błękitny to nie anioł, a stawiający cię na nogi brat.

W Republic Commando jest zresztą i jedno, i drugie rozwiązanie: można w dowolnym momencie zrobić save (i to w wersji z orgazmem, automatyczny save co pewien czas też zresztą jest), a nawet gdy wpadniemy w zasadzkę i „polegniemy", zazwyczaj wcale nie oznacza to jeszcze konieczności skorzystania z opcji *load*. O ile tylko nie pokonujemy jakiejś sekcji solo, wystarczy, że chociaż jeden z naszych braci stoi jeszcze o własnych siłach, a można go poprosić (bądź poczekać, aż „znikną" wrogowie, wtedy zrobi to bez dodatkowej zachęty), by postawił nas na nogi. Tak samo postępuje się zresztą w przypadku pozostałych członków naszej drużyny.

DELTA 40: TRY NOT TO BLOW US UP WITH THAT MONSTER, SIR

Mimo że standardowe uzbrojenie naszych komandosów zbyt atrakcyjne nie jest, w czasie akcji będziemy mogli wykorzystać także broń naszych wrogów. Nasz wybór ogranicza się niestety jedynie do broni zasięgowych, więc o mieczach (także świetlnych, bo i na takie cudo się natkniemy) można zapomnieć. Na szczęście do rozstrzygania walki w zwarciu mamy własne ostrze, można też przyłożyć kolbą cięższych broni. Co się zaś tyczy broni zasięgowej wroga, w nasze łapy trafi choćby kusza takich wielkich włochatych, shootgun energetyczny, coś w rodzaju pistoletu maszynowego, ciężki karabin czy wyrzutnia rakiet. Jedyny problem to **możliwość przenoszenia tylko jednego typu obcej broni naraz**.

Poza bronią ręczną nasi ludzie i my możemy wykorzystać także broń stacjonarną. Od zwykłych ciężkich blasterów po występujące w paru wersjach wieżyczki, a nawet wielkiego walkera, dzięki któremu będziemy mogli w jednym miejscu pokazać, że w rachubę wchodzi nie tylko subtelne załatwienie wroga.

DELTA 38: HOW'S IT LOOK, SCORCH?

Jedyne, co można zarzucić Republic Commando, jeśli chodzi o wykonanie, to brak porządnego intra i filmików, które by ją wewnętrznie spajały. Przez to „niedopatrzenie", mimo że gra fabułę jak najbardziej ma, odnosi się wrażenie, jakbyśmy mieli do czynienia z dość przypadkową zbitką trzech oddzielnych kampanii. Owszem, pomiędzy nimi jakieś tekstowe wyjaśnienia się pojawiają, podobnie jak i ekran podsumowujący, ale za mało.

Na szczęście to jedyna poważna wada, chyba że ktoś jest fanem Rycerzy Jedi lub drugiej wojny światowej, bo w takim przypadku do wad zaliczy jeszcze na pewno brak Mocy i mieczy świetlnych oraz niezbyt soczyście brzmiące bronie. Tyle tylko, że obie te „wady" wynikają wprost z przyjętych założeń: gracz miał się wcielić w klona-komandosa, a skoro ten przydział przyjął, to przyjął go z całym dobrodziejstwem inwentarza.

Co się zaś tyczy reszty spraw technicznych, to **zarówno grafika, animacja, jak i muzyka stoją na bardzo wysokim poziomie. Mimo iż gra przeniesiona została z konsoli, konwersję wykonano tak sprawnie, że nie daje tego po sobie poznać.** Duża w tym zasługa także bardzo dobrego (a przy tym typowego dla PC) sterowania, dzięki któremu w świat gry wchodzi się bez najmniejszych problemów.

The way it's meant to be played — nVIDIA

Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym UT3, Far Cry, DOOM3 Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilość ze wszystkimi kartami NVIDII

No chodźcie, wy zielone paskudztwa, chodźcie!

DELTA 07: THEY DON'T LOOK SO TOUGH!

Na koniec słów parę o **multi**. Dlaczego na koniec i tak krótko? Z tego prostego powodu, że choć dostępne są **cztery tryby rozgrywki** (Deathmatch, Team Deathmatch, Assault i Capture the Flag) oraz dziesięć map (edytora brak), to jednak **samej rozgrywce brakuje tego czegoś, co wyróżniałoby ją na tle innych strzelanek**. W singlu rolę tę odgrywa przede wszystkim team i klimat, ale w multi obie te rzeczy większego znaczenia nie mają. Nie znaczy to wprawdzie, że multi jest do kitu, ale... cóż, zagrać można - ale furory to on w redakcji nie zrobił.

DELTA 62: GOOD OLD SEV... SEE? BRUTALITY CAN BE BEAUTIFUL!

Nie tylko zresztą brutalność, choć nie da się ukryć, że rozpryskujące się na naszym wizjerze płyny ustrojowe wrogów (zielone lub niebieskie, żeby nie było, żem krwiopijca) wyglądają bardzo malowniczo, podobnie jak i czyszcząca je później „wycieraczka". W przypadku Republic Commando najpiękniejsze jest jednak to, że mimo iż zaczyna się inaczej niż typowa gra Star Wars, mimo iż nie ma tu mocy znanych motywów muzycznych czy wielkich bohaterów (oczywiście poza naszym oddziałem), **całość jest i tak jedną z najbardziej klimatycznych, najbardziej wciągających gier osadzonych w świecie Gwiezdnych Wojen**. Również dobrze bawiłem się ostatnio jedynie przy pierwszym KotORze, a to chyba najważniejsza rekomendacja, jaką można Komandosom wystawić. **|CDA|**

PS Wszystkie śródtytuły pochodzą z kwestii wypowiadanych w czasie gry. I żeby nie było – w grze usłyszymy tego znacznie, znacznie więcej!

Psiu, psiu...

Jednym z poważniejszych problemów nękających w mniejszym bądź większym stopniu wszystkie gry osadzone w uniwersum Gwiezdnych Wojen jest bez wątpienia uzbrojenie, a konkretnie wszelkiej maści blastery. Mogły sobie one fajnie wyglądać na filmie, zwłaszcza że kręcono go w czasach powszechnych zachwytów nad przeróżnej maści laserami. Ale obecnie... cóż, wygląda to wprawdzie jeszcze całkiem nieźle, ale odgłosy wydaje... Komandosi powinni mieć w końcu na swoim wyposażeniu coś super, a tu dostajemy w swe łapska jakieś śmieszne „psiu, psiu"... Owszem, niektóre z broni używanych przez wrogów (bo możemy jedną ich sztukę też przy sobie mieć) i brzmią, i wyglądają znacznie sołczyściej, ale mimo wszystko trochę przykro, że w porównaniu do dowolnego shootera z bronią palną Republic Commando wypada od strony odgłosów wydawanych przez pukawki po prostu słabo...

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ klimat
- ⊕ system sterowania
- ⊕ inteligencja komandosów
- ⊖ odgłosy broni
- ⊖ brak porządnego spoiwa między kampaniami
- ⊖ taki sobie multiplay

KONKURS SMS!

DO WYGRANIA FIGURKI Z FILMOWEJ SERII STAR WARS:

- E3 SNEAK PREVIEW Wookie Warrior
- OBI WAN KENOBI miecz świetlny replika 45 scale
- E3 SNEAK PREVIEW R4-G9
- DARTH VADER VOICE CHANGER
- Clone Trooper STAR WARS popiersie
- Unleashed Count Dooku
- Unleashed Mace Windu
- J'Quille STAR WARS GOLD SAGA
- Greedo popiersie Gentle Giant
- Grand Moff Tarkin popiersie Gentle Giant
- BIKER SCOUT popiersie GENTLE GIANT STUDIO
- LUKE SKYWALKER Dagobah STAR WARS seria OTC
- CLOUD CAR PILOT
- Lobot STAR WARS seria OTC
- E3 SNEAK PREVIEW Tion Medon
- HoloEmperor-Executor Transmission seria OTC

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W grze Star Wars: Republic Commando prowadzimy drużynę przez...

A. Jedną kampanię
B. Dwie kampanie
C. Trzy kampanie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.SW.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

Fundatorem nagród jest Aliens Group

- PRODUCENT: WOW ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: SEGA
- WWW.SEGA.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1,2 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

CZARNY "NIRWANA" IWAN | MEMENTO MORI...

THE HOUSE OF THE DEAD III

Czekali na windę, niestety panna Rogan przyjechała wcześniej...

SMĘTNIE DYNDAJĄCE OKO, KTÓRE WISI JESZCZE TYLKO DZIĘKI WIĄZCE OŚLIZGŁYCH NERWÓW, ROBACTWO W USZACH, CZARNA DZIURA W MIEJSCU NOSA, GĘBA PEŁNA RESZTEK MIĘSA I KILKA CZARNYCH, OSAMOTNIONYCH PIEŃKÓW ZĘBÓW. TAK MNIEJ WIĘCEJ WYGLĄDA FACJATA PRZECIĘTNEGO ZOMBI. NAUCZYLIŚMY SIĘ NIENAWIŚCI DO TYCH TWARZY, NAUCZYLIŚMY SIĘ PRZEMOCY WOBEC TYCH NIESZCZĘSNYCH ISTOT! (CZY NIE NADSZEDŁ WRESZCIE CZAS NA OPAMIĘTANIE?!

Biegł do domu... dorwali go.

Kolejna gra sygnowana przez chorych z nienawiści do tego, co nieludzkie, panów z WOW Entertainment, zawitała na świat. The House of the Dead III to nietypowa pozycja. Nietypowa z kilku względów, ale przede wszystkim musimy powiedzieć jasno, **że jest to gra dla ludzi, którzy tępią odmienność**, różnice od klasycznego kanonu ludzkiego ciała wyznaczonego przez Leonarda da Vinci. THotD III opowiada o losach sporej grupy istot, którym nie dane było spocząć po śmierci. Zamiast wytchnienia w grobie, egzystują w boleści, ciągle głodni i nienasyceni. A czyż nie zostało powiedziane "głodnych nakarmicie"? Ale nie, ekipa zadufanych w sobie osobników z WOW Entertainment uważa inaczej i swój zawężony światopogląd zaserwowała nam w powyższej grze. W THotD III cierpiące katusze istoty zostają bezwzględnie wystawione na ciosy, bezsensowną przemoc ciepłokrwistych ludzi.

Missing in action

Wszystko zaczyna się od zaginięcia niejakiego Thomasa Rogana. Oczywiście winnych nie trzeba daleko szukać. Pod ręką mamy przecież wycieńczonych, wygłodzonych zombi, którzy spokojnie spacerują sobie po okolicy. Szukają jedynie posiłku! Niekoniecznie ciepłego! Czy można winić tygrysa za to, że je mięso, a krowę, że wcina pachnącą ziołami trawę? A tu... zamiast zrozumienia, strawy i pomocy medycznej dostaną jedynie zło i przemoc. Córka Rogana – Lisa, oraz jej znajomy (prawdopodobnie kochanek, ciepłokrwiści opętani są seksem) Agent G. wyruszają na poszukiwania jej ojca. Chciałbym wierzyć, że zdobywają się na ten heroiczny czyn z powodu miłości córki do ojca, ale obawiam się, że chodzi

KOLEJNA GRA SYGNOWANA PRZEZ CHORYCH Z NIENAWIŚCI DO TEGO, CO NIELUDZKIE, PANÓW Z WOW ENTERTAINMENT, ZAWITAŁA NA ŚWIAT!

tu tylko o spadek po ojczulku i ew. seks z wdzięczną córeczką. Nie wnikając głębiej w powody, jakimi kieruje się dwójka naszych „bohaterów", zostajemy wrzuceni do gry i trafiamy do spokojnej oazy, w której zombi odpoczywają utrudzeni dniem. Zaczyna się jatka...

Bezlitośni

Lisa i agent G. rozpoczynają bezpardonowe wyniszczanie zombi. Trzeba wiedzieć, że THotD jest *celowniczkiem*, czyli szczególnie brutalnym rodzajem gry, w której na ekranie pojawia się kursor, który pełni funkcję celownika. Gracz nie ma wielkiego wpływu na drogę, którą będzie podążać, bo ta jest z góry ustalona (tempo również). Może jednie trzymać się kurczowo myszki i starać omijać celownikiem zombi, którzy nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności znaleźli się na linii strzału. Nie jest to łatwe, bowiem wrodzona brutalność i okrucieństwo Lisy oraz Agenta G. powoduje, że nieszczęsne, oszalałe ze strachu ożywieńce nie uciekają. Sparaliżowane ogromem przemocy ze strony dwójki ludzi często tracą orientację i pędzą wprost pod lufy karabinów dwójki uśmiechniętych od ucha do ucha rzeźników! Ba! Lisa i G. prześcigają się w okrucieństwie - głośno śmieją z tragedii swych ofiar. Poniżają je i obrzucają wyzwiskami. **Jeśli tego mamy uczyć małoletnią młodzież wysiadującą przed monitorami całe dnie, naprawdę zaczynam się**

Narodziny okrucieństwa

The House of the Dead po raz pierwszy, rok 1995. Przerażenie w oczach, rozchylone usta krzyczącego ze strachu stworzenia, które wie już, że za chwilę jego życie zgaśnie, zostanie zdmuchnięte jak płomień świecy...

obawiać o przyszłość naszego społeczeństwa! Trochę szacunku dla odmienności!

Nadstaw drugi policzek

Lisa i agent G. na pewno nigdy nie słyszeli przypowieści o dobrym Samarytaninie. Ich okrucieństwo ociera się o, nie boję się użyć tego określenia – perwersję. Dla przykładu. Lisa upodobała sobie chyba doświadczonych przez los, nieco otyłych zombi. Te duże, z wyglądu groźne postacie są w rzeczywistości łagodne jak baranki. W przeciwieństwie do większości współbraci, nie widać po nich głodu, jedynie źle zbilansowaną dietę ze zbyt dużą ilością węglowodanów w posiłkach. Ci puszyści, weseli zombi lubią zabawę i starają się rozśmieszyć steranych, chorych i cierpiących kolegów. Często podnoszą duże beczki i rzucają nimi, kto dalej. Oczywiście pannie Rogan to się nie spodobało. Rozwaliła ze złością zabawki zombi, a potem z zimnym, drapieżnym uśmiechem, bez litości zabiła otyłych nieboraków.

Takie przykłady mógłbym mnożyć w nieskończoność. Może jeszcze jeden, szczególnie drastyczny, który powinien ostatecznie zobrazować wam skalę przemocy w grze. W rozdziale 2 zatytułowanym *Bewilderment* natykamy się na ogromnego leniwca, który również został zarażony mutacją zombi. Zamiast pomyśleć, jak można by ochronić przedstawiciela ginącego gatunku, Lisa i ów agent z bożej łaski zaczynają strzelać w... łapy zwierzęcia! Już nie wystarcza im dręczenie przedstawicieli swego gatunku... Powodują oczywiście wielkie cierpienie niewinnego stworzenia, które w akcie desperacji zaczyna szaleńczo umykać i zrzucać na dwójkę "bohaterów" ciała zmarłych. Lisa i G. nie mają również za grosz taktu, szacunku dla tych, którzy odeszli z tego świata. Zamiast usunąć się z drogi spadających zwłok, strzelają do nich jak do kaczek! Zawody sobie zrobili! Ta chora strzelanina trwa dość długo, po czym panna Rogan uśmierca bogu ducha winnego leniwca... Po prostu wstyd i żenada.

Zostań "bohaterem"

Cała ta niesmaczna zabawa trwa na szczęście stosunkowo niedługo. Gra jest krótka - jedyny dobry znak w tym morzu zła. Pechowy gracz, który trafi na THotD III może się zdecydować na **jeden z pięciu poziomów trudności.** Oczywiście im niższy poziom, tym biedne zombi są bardziej bezbronne i podatne na ciosy. Można również dać oprawcom od jednego do pięciu żywotów, chociaż - moim zdaniem - nie zasługują nawet na to jedno. Aby jeszcze bardziej zwiększyć przewagę nad wyniszczoną populacją zombi, Lisa i G. mają od 1 do 9 kredytów (umożliwiają kontynuację gry, gdy bohaterzy jakimś cudem zginą). Dla ludzi, którzy lubują się w perwersyjnych gadżetach, jest nawet opcja wyboru wzoru celownika. Twórcy gry nie potrafili opanować chorych skłonności, ale ktoś jednak miał wyrzuty sumienia, bowiem kolor spływającej w ziemię, niewinnej krwi zombi można zamienić na zielony. Barwę spokoju i wytchnienia, których tak bardzo potrzebują bezimienne ofiary Lisy i agenta G...

Pocieszne grubaski w czerwonych portkach. Niewinne ofiary Lisy Rogan.

Wisiał sobie na suficie, nikomu nie wadząc. Agentowi G. zawadzał.

Obraz nędzy i rozpaczy

Jeszcze słowo o widokach. Grafika w grze jest **zbyt dopracowana** w szczegółach, których dzieci po prostu nie powinny dostrzegać. Kule rozszarpujące ciała, pękające czaszki, wyrywane siłą pocisków nogi i ręce. Nie rozumiem dlaczego, skoro zdecydowano się już zrealizować chory pomysł zwany THotD III, zombi nie mogą łapać się w chwili agonii za serce? Ewentualnie, z niemym wyrzutem w oczach powoli kłaść się na ziemię lub dramatycznie wyrzucać ręce do swych morderców! Myślę, że wiele osób zastanowiłoby się wówczas głębiej nad skalą bezsensownej przemocy w naszej rzeczywistości, a szczególnie w grach.

Apeluję w tym miejscu do twórców, aby wprowadzić te konieczne zmiany. Dodatkowo prosiłbym również o zmianę muzyki. Doprawdy **skoczna wesoła muzyczka z wiejskiej potańcówki nie pasuje do tragicznego, wzruszającego w swej masowej skali obrazu śmierci setek niewinnych istot.**

Pochylmy głowy

THotD III głęboko poruszyło drzemiące na dnie mego serca uczucie. Uczucie miłości do wszystkiego, co żyje i nie żyje, ale bardzo by chciało. Nie pozwólmy, by zabijano w nas tę wrażliwość, czułość, ba, nawet miłość! Gra The House of the Dead jest takim właśnie sprawdzianem. Możliwością głębokiej introspekcji we własne *ja*. Zajrzyjcie tam i spójrzcie, **czy naprawdę chcecie zabijać.** Czy te miłe, tak bardzo doświadczone przez los istoty zasługują na wasze potępienie i nieuzasadniony niczym gniew!? Pomyślcie, oni byli niegdyś tacy jak my... a my możemy stać się tacy jak oni. **|CDA|**

7

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	7
AUDIO	5

WERDYKT

- ⊕ na PC dotarła po 2 latach po premierze, prawie tego nie widać
- ⊕ możliwość wyboru alternatywnej drogi (z dwóch, trzech ścieżek)
- ⊕ niezłe zombi
- ⊕ dużo bonusów (ukrytych)
- ⊕ po przejściu gry otwiera się dostęp do THotD 2
- ⊖ przy dużej ilości obiektów wyraźnie zwalniała
- ⊖ za krótka!
- ⊖ słaby podkład muzyczny
- ⊖ jeden rodzaj pukawki

- PRODUCENT: HIP INTERACTIVE EUROPE
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.HIP-EUROPE.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 600 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Zdaniem pewnego pisma, dystrybutorem tej gry jest... CD-Action. CD-Projekt czy CD-Action... kto by tam się wdawał w takie szczegóły. :)

SMUGGLER | GARFIELD IS BACK!

Garfield to gra dla ludzi zdecydowanie młodszych niż typowy czytelnik tego pisma - wiem, wiem. Ale nie mogę sobie odmówić zrecenzowania gry z tym kotem. (Jakby nie było - pierwszej od bodaj 20 lat!). Wybaczcie prywatę. :)

Nawet podobny do siebie...

GARFIELD

Zresztą czego by nie mówić - gra jest zdecydowanie lepsza od filmu tak pod względem wierności duchowi komiksu, jak i wyglądu głównych bohaterów. Do tego jest zabawniejsza. Jednak każdy, kto widział „Garfielda" w kinie, wie, że tak naprawdę to żadna sztuka w tym momencie.

Feed me, fool!

Gra, zrobiona na skądinąd znanym silniku Renderware, może się podobać. Choć PRAWDZIWEGO fana Garfielda nieco irytuje pewnymi, że tak powiem, **ideologicznymi odchyleniami od wzorca i infantylnością.** Bo wbrew pozorom sam komiks z Garfieldem adresowany jest do dorosłych, potrafiących docenić smaczki dialogów i wzajemnych relacji Jona, Garfa, Nermala et consortes. Patrząc obiektywnie - z Garfielda jest jednak kawał egoistycznego, wrednego sukinsyna (*) i rasisty *(koty ponad wszystko!)*.

A gra - cóż: **ładna, kolorowa, wyprana z sarkazmu i cynizmu oryginału.** Lecz trudno, by gra dla dzieciaków była inna, niż jest. To jak z „Podróżami Guliwera". W oryginale jadowity pamflet na temat ludzkich przywar i głupoty - w wersji „dla młodych" zmienił się w błahą powiastkę o barwnych przygodach dzielnego marynarza...

Diet - it's die with 't'!

Dlatego fani Garfielda muszą przełknąć to, że Garfield biega (!) z odkurzaczem (!!) w łapie, by posprzątać (!!!) dom Jona. Choć my, miłośnicy spasionego rudzielca, wiemy, że bieganie, odkurzanie itd. to są rzeczy **absolutnie obce temu kotu.** Cóż, gra polegająca na tym, że Garfield żre (on nie je - on żre!) i śpi, totalnie olewając Jona i jego groźby, byłaby jednak ciut niegrywalna.

Niech tam, można to przeżyć. Tym bardziej że w trakcie tego biegania można sprzedać kopa Odiemu, który jest w grze dokładnie tak głupi, jak być powinien. *(Brawa dla programisty, który opracował AS [Artifical Stupidity] tego stwora.)* :)

> **Prawdziwego fana Garfielda gra nieco irytuje pewnymi, że tak powiem, ideologicznymi odchyleniami od wzorca i infantylnością.**

Komu znudzi się sprzątanie - może „podziubać" w rozmaite minigierki (które trzeba jednak znaleźć). W czasie gry pojawiają się charakterystyczne garfieldowskie teksty w rodzaju *„życie jest jak talerz czereśni, a psy to pestki w nich"*. I nawet nieźle przetłumaczone. Szkoda tylko, że dość często się powtarzają.

People are people, but cats are kings!

Garfield wygląda prawie jak w komiksie, tylko jakby ciut chudszy... i bardziej się rusza. Jon wygląda na większego dupka, niż jest w istocie, a to już sztuka. Za to Odie - jak wspomniałem - wręcz idealny. **Ogólnie jest ładnie i kolorowo, ale jakby o parę lat za późno.** Na pochwałę za to zasługują animacje ruchu. Garfield wspinający się po schodach - rozczulający. :)

Nie rozczula natomiast oprawa muzyczna - słodki temacik, który po minucie się zapętla, a po pięciu - wpienia. Słabo wypada Jacek Kawalec dubbingujący Garfielda. Jego głos zupełnie nie współgra z postacią. Marzyłby mi się tu raczej Stanisław Tym albo Piotr Fronczewski. Sterowanie chyba niepotrzebnie rozbudowano - klawiszologia jak na produkcję adresowaną do najmłodszych wygląda imponująco.

I hate mondays!

Co ja wam będę ściemniał - sam tego nie kupię i wam zakupu też nie zalecam. Ale... ale... jeśli macie młodsze rodzeństwo w wieku <10 lat, możecie namówić rodzinkę na zakup tej gry dla nich. (*„Lepsze to, niż jakaś krwawa nawalanka, mamo, nie?"*.) A potem, gdy młodszy brat/siostra znużona sporą dawką GTA 3 czy innego Manhunta pójdzie sobie, my (a może i rodzice, kto ich tam wie?) rozglądając się czujnie, czy aby ktoś nie patrzy - odpalimy sobie tę gierkę.

PS Jeśli masz mniej niż 10 lat, dodaj do oceny 1 pkt. Jeśli nie jesteś fanem tego kota - odejmij 2 punkty. Jeśli nosisz ksywkę Czarny Iwan - daj jej 8/10 i poszukaj trainera. :) **[CBA]**

(*) mam nadzieję, że dostrzegliście i doceniliście ten dowcip. Inaczej będę niepocieszony.

6

GRYWALNOŚĆ	6
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- ⊕ lepsza niż film
- ⊕ przyzwoita grafika/postacie
- ⊕ nieźle tłumaczone teksty
- ⊖ nietrafiony dubbing Garfielda
- ⊖ wkurzająca muzyka
- ⊖ zdecydowanie dla dzieciaków
- ⊖ Garfield - sprząta?! Buahaha!

HIS Turbo

IceQ II Turbo

Oprogramowanie iTurbo kontroluje bezpieczeństwo i zwiększa wydajność karty

iTurbo

UV Sensitive

WERSJA ICEQII

	Zegar Pamięci		Zegar Procesora	
	Turbo	Original	Turbo	Original
X850XT	533MHz	520MHz	1.14GHz	1.08GHz
X800XL	432MHz	400MHz	1GHz	980MHz
X800	398MHz	392MHz	910MHz	700MHz

Firma HIS otrzymała ponad 200-cie nagród za swoje produkty z procesorami graficznymi ATI.

Hightech Information System Limited
www.HISdigital.com

GRAPHICS BY ATI™

PRONOX S.A.
...nakręcamy dobre ceny!!!

PRONOX S.A.
40-282 Katowice, ul. Paderewskiego 32c
tel. (32) 207 56 00, fax (32) 207 56-03
www.pronox.com

Produkty na zdjęciach mogą się różnić od dostarczonych ze względu na udoskonalenia.
Specyfikacje, wydajność mogą się różnić od prezentowanej bez wcześniejszego powiadomienia.
Wszystkie znaki towarowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Znaki firmowe i loga ATI Technologies Inc. ATI, RADEON, ALL-IN-WONDER, GRAPHICS BY ATI, GRAPHICS BY ATI: CERTIFIED, GET IN THE GAME są zarejestrowane dla firmy zarejestrowane dla firmy ATI Technologies Inc

PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.PROJECTSNOWBLIND.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 1.5 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | WYBUCHOWE WAKACJE W HONG KONGU

PROJECT: SNOWBLIND

Choć nie całkiem Deux Ex i nie do końca Half-Life 2, Project: Snowblind to tytuł, który łączy to, co w tych produkcjach najlepsze – cyberpunkowy klimat i akcję wycyzelowaną z hollywoodzką dokładnością. W efekcie to jeden z najlepszych FPS-ów ostatnich miesięcy.

Panowie, coś się dzieje! Coś w trawie piszczy. I gwiżdże w kominie. Nadchodzą zmiany! Dawniej na sam dźwięk słów „konwersja z konsol" PC-towi gracze rozglądali się nerwowo za najbliższą toaletą, by w niekontrolowanych spazmach nie splugawić podłogi. Coraz częściej jednak gry, które wcześniej pojawiły się na konsolach Sony i Microsoftu, po przeniesieniu na PC nie rażą już uproszczoną grafiką oraz rozgrywką nieprzystosowaną zupełnie do komputerowej myszki i klawiatury. Co ciekawsze, dotyczy to również gatunku, który do niedawna uważany był za jeden z bastionów PC-towego grania, a więc shooterów przedstawiających akcję z perspektywy pierwszej osoby. Po udanym Star Wars: Republic Commando Project: Snowblind to kolejny konsolowy FPS, który trafia na PC-ty. Alleluja!

Fura radości

Zakrzyknąłem tak wcale nie z powodu minionej nie tak dawno Wielkanocy. **Project: Snowblind sprawił mi naprawdę furę radości**, zachwycił od pierwszych kilkunastu minut i najchętniej wystawiłbym grze prestiżową „dyszkę", gdyby nie to, że intuicyjnie czuję, iż ta „jazda na Snowblind" to po prostu kwestia moich własnych gustów, w które gra trafiła bezbłędnie. Finalna ocena jest więc niższa, bardziej wyważona, ale zachwyt pozostaje.

To fascynacja wywołana kilkoma kluczowymi elementami gry. Po pierwsze, jest to **swoboda, z jaką studio Crystal Dynamics zaimplementowało wszystkie podstawowe elementy mechaniki FPS** – poruszanie się, celowanie, zmianę broni, ładowanie amunicji, skakanie. To niby standard i niby normalka, ale nie we wszystkich grach gatunku te fundamenty są tak solidnie położone pod grywalność. Po drugie, jest to **precyzja, z jaką odmierzone są w Project: Snowblind kolejne zwroty akcji**, ostre strzelaniny, fragmenty wymagające skradania się, momenty spowolnienia akcji, spokoju. Właśnie to sprawiło, że Half-Life 2 uznawany jest za mistrzowską realizację idei FPS-a, a w moim przekonaniu – Project: Snowblind ledwie tyci, tyci, tyciuśko odstaje od tego ideału. Jest jeszcze po trzecie i po czwarte – ale o tym za chwilę...

Jak w kinie

Pozwoliłem sobie przerwać powyższą wyliczankę, bo klimat budowany przez fabułę, doskonale taktowaną pod względem dynamiki, zasługuje na osobny akapit. A nawet trzy. Akcja Project: Snowblind osadzona jest w Hong Kongu roku 2065. W mieście wybucha chaos, dwie frakcje walczą o kontrolę nad tą azjatycką metropolią. Po stronie jednej z nich stoi Nathan Frost, jeden z wielu żołnierzy rzuconych do walk ulicznych. Gra zaczyna się efektowną strzelaniną na dziedzińcu bazy jednej z frakcji. Starcie kończy się tragedią – Frost, ratując kolegę z oddziału, zostaje śmiertelnie ranny.

Takie fajerwerki to w tej grze normalka!

Baza wojskowa w świątyni? Co na to Budda?

Koniec gry? Nie... Lekarze przywracają Nathana do życia, szpikując jego ciało najnowocześniejszymi urządzeniami elektronicznymi. W ten sposób Frost staje się pół człowiekiem, pół maszyną. Cyborgiem, który dzięki ingerencji medyków uzyskuje dostęp do kilku potężnych mocy. Nathan wraca do normalnej służby, ponownie trafia na front, akurat w momencie kluczowym nie tylko dla losów Hong Kongu, ale i całego świata...

Cały ten wstęp i późniejsza historia opowiedziana jest przy użyciu środków znanych z kina. W przerywnikach kamera pracuje tak, by oddać klimat wydarzeń (np. świetna scena transportowania Frosta do szpitala ~y dużo późniejsza sekwencja ucieczki, po podłożeniu ładunków wybuchowych w serwerowni), nie brakuje takich smaczków, jak pojawiające się na ekranie nazwiska nowych postaci wprowadzanych do fabuły. Lokacje, w których toczą się walki, zapadają w pamięć (np. obóz więźniów w operze z dachem pokrytym – do czasu – pięknym renesansowym freskiem, buddyjska świątynia przerobiona na wojskową bazę), a przeciwnicy są w nich rozmieszczeni w taki sposób, by zaskakiwać, zmuszać do wykorzystania wszystkich cybernetycznych gadżetów i dostępnych w bogatym arsenale pukawek.

Poziomy, w których samotnie przemykasz w kanałach wentylacyjnych, przechodzą w misje, w których sam lub z towarzyszeniem kompanów, uczestniczysz w brutalnych wymianach ognia. Jasne - w tej fabule rodem z amerykańskiego sensacyjnego filmu s.f. **zdarzają się mielizny, drewniane dialogi, zbyt jednowymiarowi bohaterowie, ale mimo wszystko gra wciąga klimatem, historią, zmianami tempa.** Trudno to oddać w recenzji, jeszcze trudniej uchwycić w grze, ale mam nadzieję, że udało mi się was przekonać, że ekipa z Crystal Dynamics wykonała godną uznania robotę.

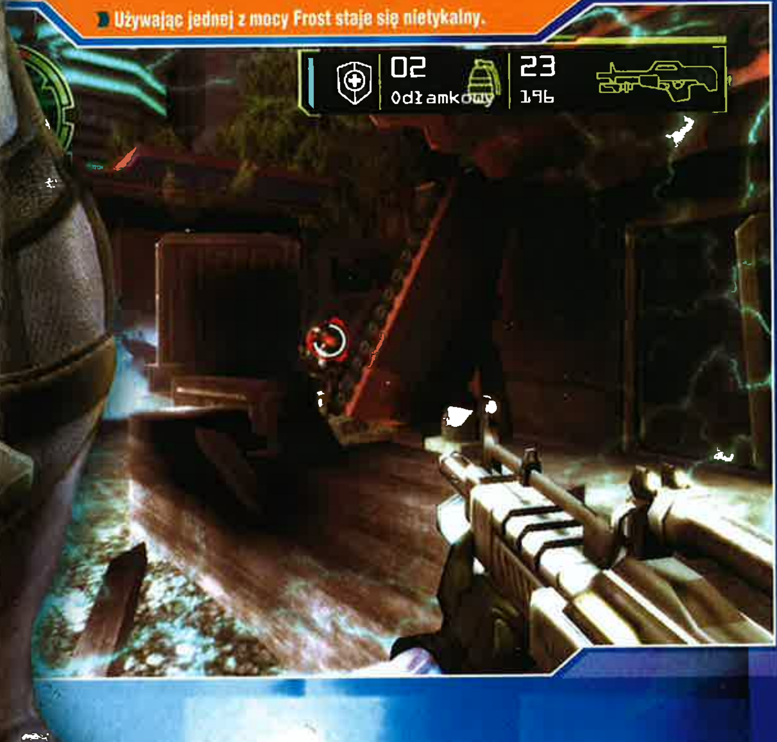
Raj rusznikarza

Kolejnym elementem, który szybko zwrócił moją uwagę – to już *po trzecie* – jest zestaw zabójczych zabawek, jakie oddali w łapy Nathana twórcy gry. Arsenał otwierają pukawki tradycyjne, czyli pistolet, obrzyn, karabin, snajperka, wyrzutnia rakiet. To jednak co najwyżej połowa zbrojowni. Drugą jej część wypełniają wyrzutnik min, karabin strzelający impulsami elektrycznymi, zabawka przypominająca nieco grawitacyjną strzelbę z Half-Life'a 2, działko wyrzucające z siebie... minidroidy, które szybują w powietrzu samodzielnie wyszukując cel. To nie koniec zabawy. Każda z broni ma tryb alternatywnego rażenia, rzeczywiście różniący się od trybu podstawowego, a jednocześnie równie efektowny. Pomysłowość chłopaków i dziewczyn (bo pewnie mają jakieś dziewczyny?) z Crystal Dynamics budzi autentyczny zachwyt, np. karabin elektryczny wypluwa z siebie minę, która w pewnym momencie eksploduje elektrycznymi wyładowaniami przeskakującymi z jednego przeciwnika na drugiego, tworząc coś, co Czarny Iwan nazwałby na pewno w recenzji „łańcuszkiem szczęścia".

Nie lubię się powtarzać, ale... to wciąż nie koniec zabawy. **Bogaty wybór broni uzupełnia kilka rodzajów granatów.** Tu znów nie brakuje oryginalnych pomysłów. Poza tradycyjnym granatem odłamkowym oraz znanymi z gier o specjalnych oddziałach policji flashbangami i granatami z gazem, pojawiają się tu cacka, takie jak roboty-pająki, które po zetknięciu się z ziemią zaczynają chodzić w kółko i atakują wrogów, czy granaty-pola siłowe tworzące tarczę, za którą można się schować unikając strzałów. Czegoś takiego jeszcze nie było i właśnie dlatego, choć FPS-y produkowane są w liczbie kilkudziesięciu rocznie, Project: Snowblind udaje się zachować oryginalny, odrębny charakter, nawet mimo że gra ta wcale nie stara się zmienić gatunku. Dwie szanse jednak zmarnowano – Kicker, tutejszy odpowiednik gravity-guna, nie znajduje żadnego sensownego zastosowania właściwie przez całą grę, z kolei pistolet o nazwie Ice-pick służący do hakowania komputerowych systemów bezpieczeństwa działa zbyt prosto. Wystarczy wycelować w panel systemu, strzelić, a po chwili jeszcze raz nacisnąć lewy przycisk myszy. Tymczasem aż prosiło się tutaj o jakąś minigierkę, np. prostą cyfrową zagadkę czy logiczną układankę.

Hakowanie jest zbyt

To cyberpunkowy klimat i akcja wycyzelowana z hollywoodzką dokładnością.


Używając jednej z mocy Frost staje się nietykalny.

Cyber-Frost

Duża liczba zróżnicowanych broni i dodatkowych urządzeń oraz sposób skonstruowania poziomów sprawiają, że **choć gra jest w tradycyjny sposób liniowa, wiele jej fragmentów możesz próbować przejść na różne sposoby**, np. przemykając szybami wentylacyjnymi, wypuszczając stado robotów-pająków, które załatwią za ciebie robotę, włamią się do systemu bezpieczeństwa i przejmą kontrolę nad

Już po tobie, żuczku...

Ciężka artyleria to jest to!

Autkami jeździsz głównie w multi.

Wypiliśmy tylko połówkę...

Nie wyobrażam sobie, by jakikolwiek prawdziwy fan gatunku nie zagrał w tę grę.

Riot Wall w akcji.

automatycznym działkiem. W tym sensie Project: Snowblind mocno trzyma się ducha gry Deus Ex, która w pewnym sensie była punktem wyjścia dla tego projektu (patrz ramka). To nie jedyne podobieństwa. Liczbę sposobów, na jakie można pokonać występujące w grze trudności, zwiększają jeszcze – to moje *po czwarte* – cybernetyczne moduły zainstalowane w ciele Nathana i aktywowane wraz z jego postępami w grze. Umożliwiają one korzystanie z **kilku ciekawych mocy**, z których pierwszą jest prosta zmiana trybu widzenia, dzięki czemu łatwiej wykryć kryjących się – nawet za ścianami – przeciwników.

Umiejętności aktywowane później są już dużo ciekawsze. Frost może m.in. przyśpieszyć swoje ruchy (efekt jest taki jak bullet time), wytworzyć wokół siebie pole siłowe, które powstrzymuje strzały, czy uruchomić specjalny kamuflaż czyniący go niewidzialnym. Wszystko to czyni z Nathana prawdziwie potężnego żołnierza, niemalże jednoosobową armię. By jednak nie było zbyt łatwo, czas korzystania z cybernetycznych modyfikacji ograniczony jest przez posiadane baterie elektryczne, które może specjalnie szybko się nie wyczerpują, ale wcale nie jest łatwo je znaleźć. Gra w ciekawy sposób motywuje cię do korzystania z owych mocy – pierwszą jej połowę możesz przejść, że tak powiem, w sposób klasyczny. W pewnym momencie zaczyna być jednak cholernie trudno – przeciwników jest zbyt wielu, są zbyt dobrze uzbrojeni. Wtedy, przyciśnięty do muru, zaczynasz korzystać z pola siłowego czy bullet time'a i cała zabawa nabiera nagle zupełnie nowego wymiaru.

Telewizor śnieży

Jest jeszcze jedna rzecz, która sprawia, że mimo swoich cybernetycznych modyfikacji Nathan Frost nie jest wcale wszechpotężny. Ponieważ jest to cyborg, jest również narażony na działanie broni przeznaczonych do niszczenia urządzeń elektronicznych (wspomniany już karabin czy granaty EMP). Nie byłoby w tym nic specjalnego – gdyby nie to, że działaniu tych giwer – a poza tym także wszystkich ciekawszych gadżetów występujących w grze – towarzyszą **niesamowite efekty graficzne**. Wybuch granatu typu flashbang rzeczywiście ogłusza i zamazuje obraz, granat EMP rozbłyska oślepiającym światłem, po czym cały obraz zaczyna śnieżyć (to właśnie *snowblind*). **Wrażenie spowolnienia czasu zrobiono lepiej niż w serii Max Payne.**

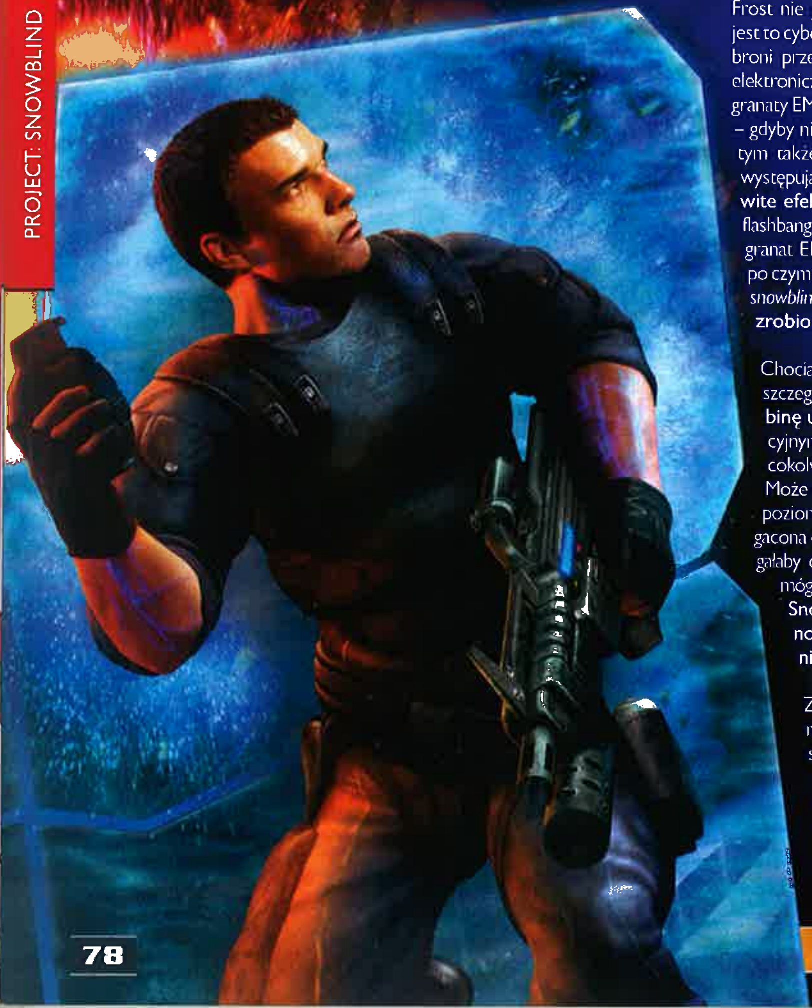
Chociaż engine sam w sobie nie jest bardzo szczegółowy – **obiekty i tekstury są odrobinę uproszczone** – to dzięki tym rewelacyjnym, totalnym efektom trudno zarzucić cokolwiek oprawie graficznej tej produkcji. Może to i dobrze, bowiem gra z oprawą na poziomie Half-Life'a 2 czy Dooma III, wzbogacona o te wszystkie graficzne efekty wymagałaby chyba komputera, na który mało kto mógłby sobie pozwolić. Tymczasem **Project: Snowblind chodzi szybko na całkiem normalnych maszynach, a robi wrażenie, że hej!**

Z tym, co słychać w głośnikach, jest również bardzo dobrze, nawet jeśli standardowo. Szczególnie w zestawieniu z pomysłowością innych części składowych gry. Karabiny szczękają jak należy, trafieni przeciwnicy wrzeszczą jak powinni, muzyka zwiększa napięcia w momentach „ciszy przed burzą" lub daje kopniaka w trakcie najcięższych strzelanin (jak pod koniec poziomu „Rescue"). Słychać jednak – i za to również plus – że nie jest ona dziełem przypadku, ludzie z Crystal Dynamics zaplanowali ją równie precyzyjnie jak tempo akcji. Jeśli szukasz na to dowodu, sprawdź, jaki efekt daje zestawienie spokojnych, ale niepokojących azjatyckich brzmień otwierających poziom „Breakout", z bezpardonową rzezią, jaka rozpoczyna się chwilę później.

Granaty są niezdrowe

Do pełnego obrazu Project: Snowblind brakuje wam jeszcze dwóch informacji. Po pierwsze – tego, jak funkcjonuje w grze sztuczna inteligencja żołnierzy sterowanych przez komputer. Wydawane ostatnio FPS-y poszły pod tym względem sporo do przodu – a produkcja Crystal Dynamics nie została w tyle. Nie zauważyłem żadnej większej głupoty, absurdalnego zachowania ani w wykonaniu przeciwników, ani żołnierzy walczących na niektórych z poziomów po twojej stronie. Często natomiast ich reakcje pozytywnie mnie zaskakiwały – wiedzą, że od granatów należy uciekać, sami potrafią korzystać z bardziej wyrafinowanych zabawek występujących w grze, bez problemu radzą sobie z obsługą gniazd karabinów maszynowych czy przeciwnikiem atakującym z góry lub z dołu.

Informacja druga to **multiplayer**. Jest solidny, umożliwia zabawę maksymalnie 16 graczom w dziesięciu różnych trybach gry. Obsługuje również klasy postaci – łącznie sześć. W multiplayerze występują też pojazdy (w singlu rzadkość), w tym także roboty-walkery z dwoma nogami i wielkim działkiem. Brakuje jednak jakiegoś pomysłu na multiplayer, który byłby dla Project: Snowblind unikalny, wyjątkowy. Rozgrywki dla kilku graczy oferują co prawda niespotykane przeżycia za sprawą dostępu do nietypowych broni i innych zabawek, ale mimo wszystko nie sądzę, by multi tej akurat produkcji konkurował pod względem popularności z innymi grami należącymi do gatunku.



Deus Ex-lite

Project: Snowblind zaistniał w świadomości graczy wpierw jako niewielka wzmianka w corocznym raporcie finansowym, jaki firma Eidos opublikowała na początku 2004 roku. W planach na nadchodzące miesiące wpisana była tam pozycja opisana jedynie jako Deus Ex 'Action' game, czyli gra akcji w świecie Deus Eksa. Wkrótce potem okazało się, że grę przygotowuje Crystal Dynamics, a jej tytuł ma brzmieć Deus Ex: Clan Wars. Fani Deux Eksa jednak przyjęli te informacje bez entuzjazmu, nie spodobał im się pomysł na przedstawienie ich ulubionego uniwersum w uproszczonej formie. Ponieważ dodatkowo, w trakcie prac gra zaczęła nabierać odrębnego charakteru, pod koniec 2004 roku projekt zmienił nazwę wpierw na Snowblind, a kilkanaście tygodni później na Project: Snowblind.

Widać robię porażające wrażenie...

Kulka radości ;-)

Czarny koń

Rok 2005 zapowiada się naprawdę wyjątkowo dla FPS-ów. Graliśmy już w Star Wars: Republic Commando, Brothers in Arms, na horyzoncie mamy S.T.A.L.K.E.R., F.E.A.R., TimeShift, być może nawet Quake'a IV. Zupełnie nieoczekiwanie ekipie z Crystal Dynamics udało się stworzyć produkcję, która może stać się czarnym koniem tego zestawienia. Nie wyobrażam sobie, by jakikolwiek prawdziwy fan gatunku nie zagrał w Project: Snowblind. Nawet jeśli Nathan Frost to nie J.C. Denton, a Hong Kong A.D. 2065 to nie City 17. **[CDA]**

9

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	8

WERDYKT

- + filmowy sposób prowadzenia fabuły
- + rewelacyjny zestaw broni...
- + ...i innych gadżetów
- + świetne efekty graficzne
- − tylko normalny multiplayer

KONKURS SMS!

DO WYGRANIA 20 GIER THE PUNISHER

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Postać Punishera pojawiła się po raz pierwszy
A. W filmie
B. W powieści
C. W komiksie

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.PN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005 r.

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT

DVD 05/2004

CD 05/2004

PRODUCENT: SIERRA/IRRATIONAL GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99 ZŁ
WWW.SWAT4.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PEPIN KROOTKI | TRUDNA, ŻMUDNA, ALE CUDNA!

Każdy, kto oglądał westerny albo filmy o nietykalnych, Kojaku i Brudnym Harrym, doskonale zdaje sobie sprawę, że w Ameryce stróżowie prawa nigdy nie mieli łatwego życia. SWAT 4 to symulator bojowych działań policyjnych osadzony w jednym z miast północnego zachodu, w którym klasa 2B z byle szkoły podstawowej ma w tornistrach więcej broni automatycznej niżli u nas pluton doborowej piechoty.

CO-ACTION

SWAT 4

Kiedy grałem w SWAT 4, byłem zachwycony, gdy przyszło do pisania tekstu – załamany. Nie ma o czym mówić! Tzn. nie ma się czego czepić! Nie dostrzegłem żadnych poważnych niedociągnięć. Rozpacz... :)

Idź precz, zboczeńcu!!! Nie dość, że w toalecie ludzi zaczepia, to jeszcze kajdanki chce założyć?!

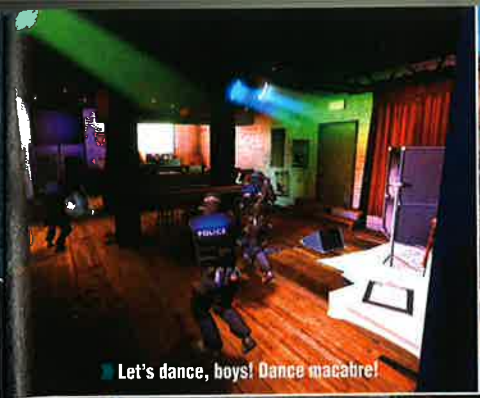
W najnowszym odcinku przygód funkcjonariuszy SWAT znajdujemy to wszystko, o czym do tej pory dużo się mówiło przy okazji **innych gier** w szumnych zapowiedziach i ekskluzywnych wywiadach, a co w praktyce nigdy albo nie zostało zaimplementowane – albo nie działało poprawnie. Realistyczne otoczenie, prawidłowe współdziałanie w zespole, dobra sztuczna inteligencja komandosów i zakładników... Choć może to zabrzmieć absurdalnie, w SWAT 4 policjanci działają tak, jakby rzeczywiście zależało im na zachowaniu życia! Aż miło popatrzeć, jak ostrożnie poruszają się w klatkach schodowych, mierząc do góry i do tyłu, skąd mogą paść strzały. Zostawieni na warcie nie będą tkwić na stopniach, lecz ustawią się na półpiętrze, skąd można pokryć ogniem wyjścia na oba piętra. Granaty trafiają tam, gdzie powinny, a szturm przebiega szybko i sprawnie.

Mądry jak policjant!

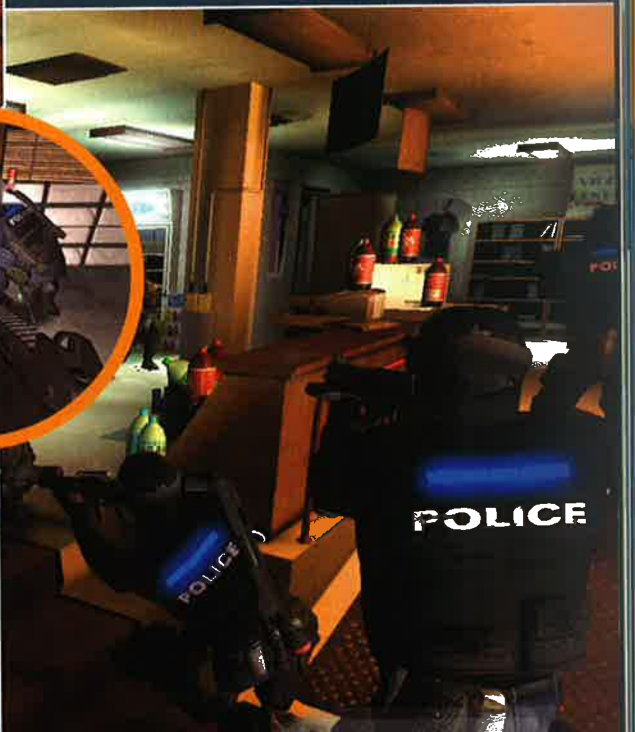
Ta gra wynosi współdziałanie w oddziale na wyższy poziom. Nasi podopieczni wpadając do pomieszczenia, przeszukują wszelkie zakamarki, a następnie ustawiają się w narożnikach lub innych strategicznych punktach, mierząc w przejścia, skąd może wybiec przeciwnik. Jedno kliknięcie myszki i wszyscy kierują broń we wskazane drzwi. Gdy jeden z funkcjonariuszy jest zajęty (np. zakłada kajdanki), drugi ubezpiecza go z sensownej odległości. **To pierwsza produkcja, w której podkomendni są dla nas partnerami, a nie głupolami, którym trzeba wydawać rozkazy łopatologicznie i dużymi literami.** W grach, w które grałem do tej pory, obowiązywała zasada: jeśli chcesz, żeby coś było zrobione dobrze, zrób to sam. W SWAT 4 niektóre akcje wolę pozostawić podwładnym. Owszem, drobne zgrzyty się zdarzają i krzemowi twardziele czasem coś ewidentnie schrzanią. Ale przecież prawdziwi ludzie **też** popełniają błędy! Skoro kompromitujące momenty zdarzają się moim protegowanym nie częściej niż mnie samemu, to chyba nie powinienem pierwszy rzucać kamieniem...

Nie dokazuj, miły, nie dokazuj...

Przy drugiej, trzeciej misji zorientowałem się, że **akcja przebiega sprawniej, gdy zrezygnujemy z własnoręcznego kozakowania i postawimy się w roli dowódcy.** Wrażenie jest niesamowite – rozglądając się czujnie dookoła, rzucamy szybkie komendy: *wyczyść tamto pomieszczenie, pilnować tego korytarza, skuć łajdaka, przejść na schody...* dziesięć poleceń na sekundę. Jakież zdziwienie, gdy nie trzeba niczego dwa razy tłumaczyć, a komandosi sami rozważnie przypominają: *„szefie, tamte drzwi przecież już obstawiają czerwoni"*. Te zmyślne dranie same dobrze wiedzą, jak sobie nie wchodzić w paradę! **Nowy system wydawania rozkazów jest prosty, intuicyjny i genialny.** Początkowo byłem do niego nastawiony sceptycznie. Jejciu – myślałem – miną wieki, zanim to opanuję. W połowie pierwszej misji miałem wrażenie, jakbym grał w SWAT 4 od dawna i przestałem zwracać uwagę na interfejs. Zupełnie jakby to, co sobie zaplanowałem w myśli, spełniało się po chwili na ekranie monitora.



Let's dance, boys! Dance macabre!



Ponieważ mamy do czynienia z symulatorem, walczymy wyłącznie jako dowódca i w przeciwieństwie do chociażby R6, nie da się wskakiwać co chwilę w skórę pozostałych członków oddziału. Konsekwentnie **gdy obrywamy kulkę między oczy, to po zawodach i kontynuowanie misji jako ktoś inny nie wchodzi w rachubę**. Możemy za to śledzić poczynania reszty ekipy za sprawą niewielkiego okienka w narożniku ekranu, a nawet wydawać za jego pośrednictwem rozkazy. Analogicznie przedstawia się kwestia snajperów, z tą różnicą, że w ich przypadku możemy osobiście celować i pociągać za spust. Tak jak w rzeczywistości, przez lunetę widać zaledwie okno i niewielki skrawek pomieszczenia. Zazwyczaj w polu widzenia jest tylko czyjś bark albo noga – nie wiadomo, czy należy do zakładnika, czy porywacza. **Ciała postaci podzielono na wiele stref obrażeń**, zatem jeśli tylko mamy sokole oko i trochę cierpliwości, możemy unieszkodliwić przestępców przestrzeliwując im rękę, w której trzymają broń, albo syrkę, aby nie mogli zbyt szybko umykać.

Realistyczny realizm

Na realizm SWAT 4 składają się dwa podstawowe czynniki: **technicznie doskonałe odwzorowanie atmosfery walki oraz konieczność stosowania się do procedur**. Zacznijmy od tego pierwszego. Każesz ludziom ustawić się pod drzwiami. Jeden z nich sprawdza zamek – zamknięte. Zakładają ładunki wybuchowe. Cisza, spokój... Łududut! Nic nie widać, gdy wbiegasz za plecami towarzyszy do pomieszczenia przez obłok dymu. Błysk, gaz, wrzaski rannych, krzyk kobiet, strzały, latające w powietrzu drzazgi, rykoszetujące kule, tłuczone szkło, panika... *Zamknij ryj! Na ziemię! Policja! Na ziemię - ale już!!!*

Słowem – ręka, noga, mózg na ścianie. Planowanie bierze w łeb. Trzeba być zdecydowanym, wiedzieć, co się robi i robić to szybko; czynem i słowem dawać do zrozumienia, kto tu rządzi. Oto gra, która naprawdę unaocznia, jak wygląda działanie pod wpływem stresu, wydarzeń i czasu. **Klimat i naturalizm przebija wszystko, co to tej pory widziałem**. Po trwającej trzy sekundy akcji czujesz, jakby minęła cała wieczność. Gaz się rozrzedza i po spojrzeniu na drewniane drzwi widzisz w miejscu klamki postrzępioną wyrwę, opodal trup zbója i leżący na ziemi pistolet.

Gdzieś w zakamarkach świadomości przypominasz sobie o procedurach. Dwójce kolegów rozkazujesz stanąć przy drzwiach, na wypadek gdyby kolejne łotry przybiegły z odsieczą. Teraz trzeba wpierw zabezpieczyć walające się po podłodze pukawki, następnie skuć wszystkich pozostałych przy życiu (także zakładników! Nie wiadomo, czy nie ukrywa się wśród nich przestępca), złożyć raport o jeńcach, rannych i zabitych, w końcu poszukać reszty bandytów. To nie Rainbow Six, w którym prażymy do wszystkiego, co się rusza i na drzewo nie ucieka. **O wiele częściej niż spust musimy naciskać klawisz wezwania do odłożenia broni.** Jeśli strzelimy, a dopiero potem krzykniemy ostrzeżenie, odejmowane są nam cenne punkty niezbędne do zaliczenia misji.

W raporcie końcowym bezlitośnie wytykają nam każde niezgodne z przepisami użycie siły tudzież użycie zabójczej przemocy. **Ta gra nie jest trudna dlatego, że jak w R6 przeciwnik ma nieziemski refleks i strzela nienagannie z obłędnego dystansu, lecz dlatego, że jest prawdziwa.** Nieraz kryminalista tylko udaje, że odkłada spluwę, by strzelić, gdy skierujemy broń w inną stronę. A przecież nie wolno nam rozwalić rzucającego broń, choćby robił to rozmyślnie wolno, chcąc zyskać na czasie i pozwolić kolegom przyjść z pomocą. Wpadasz do sklepu z zabarykadowanymi porywaczami. Coś cię oślepia, mija sekunda, dostrzegasz ćpuna, a obok babkę w eleganckiej „szanelce". Posyłasz narkomana do piachu, Panie, świeć nad duszą niewinnego. W tym czasie panna odwraca się i widzisz wyraźnie, jak trzyma wycelowany w ciebie obrzyn...

Nic na pamięć!

Ten, kto sądzi, że misji można się nauczyć na pamięć i za drugim razem podobna wpadka mu się nie przytrafi, jest w błędzie. **Za każdym razem ustawienie opryszków jest inne, również zakładnicy są przetrzymywani gdzie indziej.** Niespodziewanie okazuje się, że drzwi, które do tej pory otwierałeś bez problemu, są zamknięte na cztery spusty. Nie jest lekko. Z drugiej strony, gorzej nie będzie. Na wyższych poziomach trudności świry strzelają niewiele szybciej i są tylko ciut bardziej przebiegłe, lecz drastycznie wzrastają wymagania stawiane przez przełożonych. Każde dwa punkty przyznawane za prawidłowe użycie broni czy odejmowane za obrażenia postronnych osób mogą zaważyć na końcowej ocenie misji.

Zabij - ale bądź grzeczny...

Niektórzy wyjątkowo krnąbrni zakładnicy nie chcą dać się skuć. Adrenalina robi swoje i wrzaski stróżów prawa nie robią na nich najmniejszego wrażenia. Trzeba wtedy użyć gazu w sprayu, chociaż logika nakazywałaby raczej sprzedać im dla opamiętania lewy prosty albo kopa w zadek. I tu SWAT 4 nieco zawodzi, zapewne ze

Dla chcących się SWATać...

...inne gry z tego cyklu

SWAT 3: Elite Edition - PC
Premiera: 2000
Średnia ocen w Internecie: 84%

SWAT 3: Close Quarters Battle
Premiera: 1999
Średnia ocen w Internecie: 85%

Police Quest: SWAT 2
Premiera: 1998
Średnia ocen w Internecie: 70%

Police Quest: SWAT
Premiera: 1996
Średnia ocen w Internecie: 37%
Gra w modnej ówcześnie konwencji „interactive movie" – ale poza tym koszmar.

Twórcy gry zainspirowali się chyba wyglądem redakcji CDA po urodzinowej imprezie...

To co, strzelimy se jednego, jak szef nie widzi?

SWAT 4 w TPP?

Chcesz mieć tryb TPP w tej grze? To proste: naciśnij [`], by otworzyć konsolę i wpisz „behindview 1". Enter.

względu na szeroko rozumianą poprawność polityczną. Nasi ludzie wyrażają się w mocnych słowach i tonem nieznoszącym sprzeciwu, lecz stronią od przekleństw. Do diaska – panowie cenzorzy poziomu przemocy – czy nie wydaje się wam dziwne, że mogę posłać opryszkowi w brzuch wiadro rozdrobnionego ołowiu, a nie mogę go porządnie zbesztać albo poczęstować kolanem w kroczę?

Albo i nie zabij

W zbrojowni **widać zafascynowanie autorów 'non lethal weapons'**, czyli po naszemu bronią obezwładniającą. Dzięki takim ciągotom mamy niepowtarzalną okazję stanąć naprzeciwko uzbrojonego w kałasza zbira, dzierżąc w dłoni specjalnie przerobiony... karabinek paintballowy. Chociaż zamiast farby w kulkach jest jakieś wyjątkowe gazowo-pieprzowe paskudztwo, to – jak już wspomniano – w życiu policjanta sytuacja taka zdarza się zazwyczaj tylko raz. Ponadto uwagę przykuwa słynny jak świat długi i szeroki pistolet rażący prądem, czyli Teaser. Tę broń także lepiej potraktować jako ciekawostkę, jeśli planujesz długą karierę i emeryturę. Osobliwymi i co najważniejsze – skutecznym wynalazkiem są natomiast granaty stinger. Po eksplozji wystrzeliwują dokoła deszcz małych, twardych kauczukowych kulek, odbijających się jak najęte (szczególnie zabójcze w małych pomieszczeniach). Ból po trafieniu jednym takim pociskiem jest porażający, a co dopiero kilkudziesięcioma (zakładam, że w porę zasłonimy oczy...).

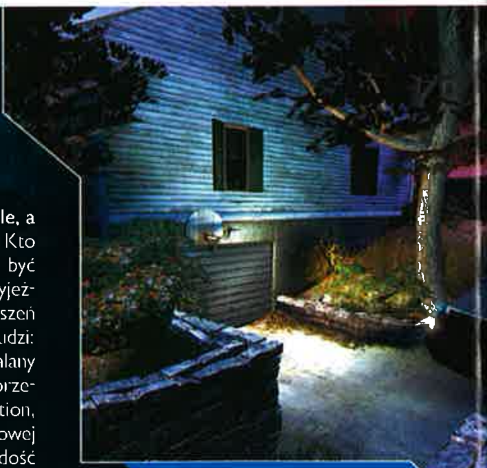
Zresztą, bez przesady z tą „krainą łagodności". Przed misją rozkazy stanowią wyraźnie, że określonych osobników mamy ratować, pewnych aresztować, zaś jeszcze innych... „neutralizować". Coś jakby dowództwo nie mogąc powiedzieć pewnych rzeczy wprost, puszczało do nas oko sugerując: nie pogniewamy się, jeżeli w ferworze walki sprzątniecie tego degenerata. Życie policjantów jest zbyt cenne, żeby nadmiernie się z nim cackali.

Fabuła? A gdzie?!

Wiele dobrego można napisać o fabule, a właściwie jej... braku! W to mi graj! Kto powiedział, że w grze taka jak ta musi być sensacyjna fabuła? Czy funkcjonariusz wyjeżdżający dzień w dzień do rutynowych zgłoszeń ratuje świat? Nie, on ratuje pojedynczych ludzi: ekspedientkę w monopolowym, której zalany obwieś wygraża nożem, przypadkowego przechodnia, kolegę... Koniec z political fiction, bredniami na temat ochrony międzynarodowej konferencji ku powszechnej pomyślności, dość walki ze światowym terroryzmem. **Tutaj scenariusze pisze życie.** Aresztowania podejrzanych o wielokrotne zabójstwo, wojny gangów, strzelaniny na parkingach i w nocnych klubach, napady rabunkowe i *'barricaded hostage situation'* z żądaniami okupu. Innym razem odbieramy komunikat *„policjant w niebezpieczeństwie"*, bo właśnie zdekonspirowano tajniaka rozpracowującego grupę przestępczą. Trzymają faceta w jakiejś katowni i nie wiemy nawet, czy nie odbijamy już tylko trupa. Nie ma mowy o żadnym zbawianiu ludzkości. Po wszystkim nie czekają wawrzyny sławy ani wielka parada zwycięstwa, tylko kolejne identyczne dni służby... tygodnie, miesiące, lata.

Ładne, a niewymagająco

Oprawa SWAT jest jak cała reszta – na najwyższym poziomie, ale bez niespodzianek. No, może niezupełnie. **Pozytywnym zaskoczeniem są z pewnością wymagania systemowe.** Dużo możliwości konfiguracyjnych sprawia, że rezygnując z fajerwerków można zmusić engine do owocnej współpracy nawet z pośledniejszym sprzętem. Lokacje wyglądają prawdziwie i w żadnym razie sterylnie – jakby naprawdę żyli i pracowali w nich ludzie. Mnogość detali sprawia, że wyobraźnia odpoczywa nieużywana, podczas gdy oczy dostarczają wszystkiego, co niezbędne by wczuć się w klimat. Nie ma problemu z rozwaleniem kineskopu, tłuczeniem butelek albo sfajczeniem kanistra paliwa. W niektórych trafionych samochodach wyją alarmy. Źródła światła są jednak stałe i nie da rady ich zniszczyć.



oGRAzm

SWAT 4 to – dla mnie – zdecydowanie najlepsza symulacja działań kominiarkowców, jaką dotąd nosiła ziemia. Powiem wprost – byłem zgorzkniałym recenzentem, popadałem w rutynę i gry zaczynały mnie nudzić. Dzięki tej odżyła we mnie dawno zapomniana namiętność. **|CDA|**

9

	10
VIDEO	9
AUDIO	8

WERDYKT

- \+ atmosfera walki
- \+ genialne sterowanie oddziałem
- \+ wysoki realizm
- \+ płynność animacji
- \+ zasady walki
- \+ AI
- \+ grafika

- − nie można zniszczyć źródeł światła
- − brak walki wręcz

W ROLI SAMA FISHER'A MIROSŁAW BAKA
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CHAOS THEORY™
„Murowany kandydat do miana Gry Roku 2005!"
Ocena: 9,5/10
CD-ACTION
Soundtrack do gry AMON TOBIN „Splinter Cell: Chaos Theory" (Ninja Tune) JUŻ W SKLEPACH!
www.isound.pl
KIEDY TWÓJ WRÓG SIĘ ROZWIJA, NIE MOŻESZ POZOSTAĆ W TYLE.
Tryb pojedynczy
Tryb pojedynczy
Tryb kooperacji
Tryb konfrontacji
16+
www.pegi.info
DWIE WERSJE JĘZYKOWE DO WYBORU! ANGIELSKA / POLSKA
99.90 PLN
CENEGA
PC
DVD ROM
W SKLEPACH JUŻ 27 KWIETNIA!
WWW.SPLINTER.GRY-ONLINE.PL
UBISOFT
© 2005 Ubisoft Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Splinter Cell, Splinter Cell Chaos Theory, Sam Fisher, Ubisoft i logo Ubisoft są znakami towarowymi Ubisoft Entertainment w USA i lub innych państwach.

DVD 05/2005 CD 05/2005

- PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
- DYSTRYBUTOR: BRAK PL
- WWW.FREEDOMFORCE.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 733 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

HUT SĘDZIMIR & PAN RADO

| BOOM! BANG! TRACH!

FREEDOM FORCE VS THE 3rd REICH

F F VS. THIRD REICH

...PRZYLATUJEMY NA MIEJSCE...
U.S. NAVY
PAUSED
BANG!
...KORZYSTAMY Z SUPERMOCY, BY SPRAĆ KILKU SŁABAWYCH PRZECIWNIKÓW SPRAWIEDLIWOŚCI I POKOJU...
POOM!
...POTEM JESZCZE KILKU - TYLE ŻE JUŻ SILNIEJSZYCH...
...A NA KONIEC, PO TRUDNEJ WALCE, ROZPRAWIAMY SIĘ Z SAMYM SUPERŁOTREM!
PAUSED
ARCANE BOL
HE ANT
624
SOLDIER ANT LEVEL CP COST
THORAX PUNCH 5 VIEW
ACID BOMB 5 VIEW
PINCER PUNCH 889 VIEW BUY
METABOLIZE VIEW
MANDIBLE ASSAULT VIEW
WORKER ANT LEVEL CP COST
BURROW 1 VIEW
SHOVE 3 242 VIEW +
TUNNEL TRAVEL 1 VIEW
ULTRASONIC SQUEA... 3 32 VIEW +
ANT SWARM 612 VIEW BUY
FLYING ANTS SWARM AROUND THE TARGETS' EYES, BLINDING THEM
SECRET ORIGIN
DOŚWIADCZENIE, JAKIE ZDOBĘDZIECIE W TRAKCIE TEJ MISJI, NA PEWNO POZWOLI WAM ROZWINĄĆ UMIEJĘTNOŚCI I MOCE!
RUSZAJMY! W IMIĘ PRAWDY I SPRAWIEDLIWOŚCI!
FREEDOM FORCE
OBROŃCY WOLNOŚCI NIE WIEDZIELI JEDNAK, ŻE TA PROSTA NA POZÓR MISJA BĘDZIE DŁUGA, PEŁNA NIESPODZIANEK...
...ALE I OKRASZONA SPORĄ DAWKĄ HUMORU!
ROZUMIEM, ŻE NA WIELKANOC MUSZĄ BYĆ JAJA, ALE JA JESTEM KOGUTEM!
POOM!
PAUSED
RATUJĄC ŚWIAT, SPOTKALI KILKU STARYCH...
PAUSED
...I WIELU NIEZWYKŁYCH...

...NOWYCH WROGÓW.
TRAFILI NA ŚLAD SZALONEGO NAZISTY, PRAGNĄCEGO STWORZYĆ ALTERNATYWNĄ WERSJĘ HISTORII, W KTÓREJ TRZECIA RZESZA RZĄDZIŁABY ŚWIATEM...
PRÓBUJĄC GO POWSTRZYMAĆ, PORZĄDNIE NAMIESZALI W CZASIE I PRZESTRZENI!
SUPER!
KLAWO!
FANTASTYCZNE!
SILNIEJSI BOHATEROWIE KORZYSTALI ZE WSZYSTKIEGO, CO BYŁO AKURAT POD RĘKĄ, BY POKONAĆ WROGA.
INNI KORZYSTAJĄC Z MOCY NIEUWAŻNIE DEMOLOWALI MIEJSCA, W KTÓRYCH PRZYSZŁO IM WALCZYĆ.
NA SZCZĘŚCIE ZAWSZE BYŁO TO NIESAMOWITE WIDOWISKO DLA TYCH, KTÓRZY MIELI OKAZJĘ JE OGLĄDAĆ.
BANG!
PAUSED
W FERWORZE WALKI ZDARZAŁO SIĘ, ŻE SUPERBOHATEROWIE OMYŁKOWO TRAFIALI SWOIMI MOCAMI WSPÓŁTOWARZYSZY. WRRRRRRRR!
BOHATEROWIE POTRAFILI JEDNAK OPANOWAĆ SWÓJ GNIEW...
PRZYNAJMNIEJ W WIĘKSZOŚCI PRZYPADKÓW!
BLITZKRIEG
PSYCHE-SLASH
DISORIENTATION
ELECTRON BEAM
CEREBRAL BALANCE
INSTINCT DOMINANCE
MOVE TO
HEROIC REVIVAL
POZA TYM DROBNYM MANKAMENTEM WSPÓŁPRACA UKŁADAŁA SIĘ JEDNAK BEZ WIĘKSZYCH ZGRZYTÓW...
...GŁÓWNIE DZIĘKI TEMU, ŻE OBROŃCY WOLNOŚCI POTRAFILI W KAŻDEJ CHWILI ZATRZYMAĆ LUB SPOWOLNIĆ CZAS I SPOKOJNIE ZAPLANOWAĆ KOLEJNE POSUNIĘCIA.

8+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	8
AUDIO	9

WERDYKT

- ⊕ komiksowa stylizacja
- ⊕ rewelacyjny dźwięk
- ⊕ możliwość tworzenia własnych superbohaterów
- ⊕ elegancki system RPG
- ⊕ grywalne jak cholera
- ⊖ zdarza się, że postacie "przypadkowo" atakują sojuszników

- PRODUCENT: UBISOFT
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 99,90 ZŁ
- WWW.SILENTHUNTERIII.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 1.4 GHZ
- RAM: 512 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

ELD | U-BOOT NA ŁOWACH

SILENT HUNTER III

Twórca potęgi niemieckiej floty podwodnej Karl Doenitz twierdził, że II wojnę światową wygra Rzesza U-Bootami. Jego taktyka „wojny totalnej" na morzu doskonale sprawdzała się przez pierwsze cztery lata wojny, gdy wilcze stada dziesiątkowały flotę aliantów.

Moja miłość do łodzi podwodnych zaczęła się wraz z przeczytaniem któregoś tomu z poczytnej serii „Tygrysów" (starsi gracze wiedzą, o co chodzi...). Potem przyszły kolejne książki i w końcu pierwsza gra, w której mogłem wcielić się w dowódcę okrętu podwodnego - Silent Service na małe Atari. Ileż to ja dni i nocy przesiedziałem topiąc japońskie niszczyciele i transportowce? Ile razy wagarowałem, by w domu skradać się do konwojów? Był to początek lat 90...

Kto powiedział, że na U-Boocie nie ma dobrych kanonierów?

Kolejny transportowiec rozpoczął podróż na dno Morza Śródziemnego.

Dwa, trzy lata później grałem w Silent Service II na Atari ST. Znowu upłynęło kilka lat, nadszedł czas blaszaków, a wraz z nim mutacja Silent Service zatytułowana Silent Hunter. W sumie gry różniły się tytułami oraz wydawcą, ale podobieństwa, począwszy od założeń, a na klawiszologii skończywszy, były aż nadto widoczne. Nie dalej niż trzy lata temu cieszyliśmy się natomiast z Silent Huntera II (daliśmy ją niedawno na Cover CDA), gry, którą zapamiętaliśmy głównie dzięki zintegrowaniu jej z Destroyer Commander, dzięki czemu była możliwość gry w sieci zarówno dowodząc okrętem podwodnym, jak i niszczycielem.

U-Boot zanurza się

Seria Silent Hunter, a raczej obie serie „cichych" gier miały swoje wzloty i upadki, ale generalnie cały czas trzymały ten sam wysoki poziom. Zdecydowanie wyższy niż konkurencja, choć kilka gier, jak chociażby zainspirowany filmem „Das Boot" albo Aces Of The Deep próbowały zagrozić pozycji Silent Huntera. Nic takiego jednak się nie stało i od dobrych dwóch lat nie możemy się doczekać symulatora równie prostego, jak i świetnego jak Silent Hunter.

Ops, przepraszam - właśnie doczekaliśmy się, albowiem **Silent Hunter III przebija poprzednika, a mnie dostarczył tyle zabawy co i radości co pierwszy Silent Service.**

...I wypływa na morze

Jak być może pamiętacie, wszystkie dotychczasowe części SH pozwalały nam wcielać się w kapitanów alianckich łodzi podwodnych tropiących statki i okręty państw Osi. Ba, w Silent Hunterze II braliśmy udział w Bitwie o Atlantyk. **W SH3 ponownie wracamy na tę arenę, tyle że po drugiej stronie barykady**. Głównym teatrem działań jest Atlantyk, choć walczymy również na Bałtyku i Morzu Śródziemnym.

W Scapa Flow

Silent Hunter III oferuje nam takie same atrakcje jak poprzednicy. Na początek warto odpalić Naval Academy, czyli misje treningowe. Tu weterani przypomną sobie, jak steruje się łodzią podwodną, a także poznają zmiany, bo trzeba przyznać, że jest ich trochę. Młodzi podwodniacy natomiast nauczą się tu sterować U-Bootami. Kolejną opcją są misje historyczne (czyli Single Mission), w których tradycyjnie możemy wziąć udział w historycznych bataliach, jak np. polowanie na angielskie pancerniki na wodach Scapa Flow czy zatopienie przez U-29 brytyjskiego lotniskowca HMS Courageous. Są też misje na wodach Gibraltaru czy fiordach Narviku.

Torpeda w celu, Herr Kapitan!

SILENT HUNTER III

U-47 w Scapa Flow

14 października 1939 roku przeszedł do historii jako dzień jednego z największych wydarzeń w historii U-bootwaffe. U-47 dowodzony przez kapitana Günthera Preina wślizgnął się do najpilniej strzeżonej bazy Royal Navy w Scapa Flow i storpedował pancernik HMS Royal Oak (widoczny obok). Wykorzystując powstałe zamieszanie, U-47 spokojnie opuścił brytyjską bazę. Za ten wyczyn Prein otrzymał jako pierwszy podwodniak Krzyż Rycerski.

Doenitz wysyła U-Booty

Niemniej jednak wszystko to stanowi wstęp do tego, co prawdziwi podwodniacy kochają najbardziej – do trybu kariery. Rozpocząć ją możemy w dowolnym momencie pomiędzy rokiem 1939 a 1943. Do nas należy również wybór flotylli, a co za tym idzie – teatru działań. Ma to takie znaczenie, że flotylle są uzbrojone w różne typy U-Bootów różniące się wyposażeniem w diesle, radary, chrapy, ilością torped itd.

Kampania doskonale oddaje realia II wojny światowej. W pierwszych latach wojny praktycznie bezkarnie topimy statki sprzymierzonych. Eskorta jeśli już jest, to zachowuje się jak nowicjusze. Czym jednak dalej w las, tym ciemniej. Od 1942 alianckie niszczyciele oraz lotnictwo ostro zabrały się za niemieckie U-Booty i to doskonale widać w Silent Hunterze III. Z myśliwego coraz częściej stajesz się ściganą zwierzyną, a od 1944 nie ma szans na wynurzenie, bo zaraz przypałęta się jakiś samolot i zrzuci na nas parę bomb...

Realizm rzecz ważna

Oczywiście tak jak w poprzednich częściach, to od gracza zależy, jak realistycznie będzie nam się pływało. Sami ustalamy realizm, zatem od nas zależy, czy akumulatory będą się wyczerpywać, czy powietrza w zanurzeniu będzie ubywać, czy paliwo do silników diesela w pewnym momencie się skończy, czy wszystkie torpedy będą wybuchać etc. W sumie możliwości konfiguracyjnych jest co najmniej kilkanaście, w tym Manual Targeting System, czyli TDC. Przyznam się bez bicia, że ta opcja zawsze sprawiała i sprawia mi kłopoty. Cóż, kiepski ze mnie był matematyk w szkole, więc nic dziwnego, że te wszystkie cyferki oznaczające kurs naszego U-Boota, kurs jednostki alianckiej, czas, jaki torpeda ma przebyć, kąt ustawienia U-Boota względem celu i tym podobne rzeczy, z którymi poradziłby sobie bez problemu największy matematyk w Świecie Dysku, mnie niestety sprawiają sporo problemów. Cóż to jednak za radość, gdy torpeda trafia! No i mimo wszystko bardziej realistycznie wygląda, gdy wrócimy z patrolu z zatopionym tonażem rzędu 20 000 niż 100 000.

Grywalność ponad wszystko

Rzecz jasna, nic nie jest idealne i mimo że sami możemy ustawić realizm, a taktyka aliantów z upływem czasu doskonali się, to jednak **miejscami ma się wrażenie, że jednostki przeciwnika nie dają z siebie wszystkiego**. Może inaczej - nie zawsze zachowują się tak jak powinny. Zamiast uciekać czy taranować, co było normą w np. Silent Hunterze, one wdają się w bezsensowną wymianę ognia. Jednak ten kij ma dwa końce. **Gra jest maksymalnie grywalna, nastawiona na topienie i jeszcze raz topienie jednostek wroga.** Mnie zatem nie przeszkadza, gdy zaatakowany w wynurzeniu transportowiec zamiast odwrócić się rufą do mojego U-Boota, ewentualnie taranować, puka sobie z działka.

Zygzakami i bombami

Oczywiście nie można powiedzieć, że komputerowe jednostki nic nie robią. Podczas marszruty zygzakują, a eskortowce cały czas próbują wykryć gracza skrytego na głębokości peryskopowej. Trzeba przyznać, że w niemal każdym przypadku wykrycia niszczyciele reagują bardzo szybko. Pozostaje nam wtedy tylko ucieczka. I tu rzecz ciekawa, możemy zachowywać się w końcu jak na prawdziwym okręcie podwodnym. Możemy zarządzić całkowitą ciszę, pozostać w ukryciu i rozkazując jednocześnie oszczędzać powietrze, możemy próbować wymknąć się po cichu albo po prostu dać nogę na najwyższych, czyli najgłośniejszych, obrotach (czego nie polecam, chyba że chcecie pobić rekord w głębokości zanurzenia i przebywania pod wodą – od 1944 do dzisiaj...).

Torpeda wystrzelona, teraz czekamy na efekt.

Kto czytał wspomnienia dawnych podwodniaków lub oglądał „Das Boot", ten mniej więcej wie, jak czuje się załoga atakowanego okrętu podwodnego. Poniżej głębokości peryskopowej U-Boot jest ślepy, a szybko chodzące niszczyciele uniemożliwiają nasłuch. Taka ucieczka jest równie ekscytująca jak władowanie salwy torped w burtę pancernika. Szkoda tylko, że cieniem na dobrej zabawie kładzie się **słaba odporność kadłuba naszego U-Boota**. Nie wiem, dlaczego tak się dzieje, ale wystarczy tylko zbliżyć się do głębokości maksymalnej, a już nity zaczynają latać, a kadłub pękać. W rzeczywistości okręty podwodne mogły zejść poniżej teoretycznej głębokości i trochę tam wytrzymać, choć nity puszczały i trochę wody na pewno trzeba było potem wypompować, jednak tu jest to zbyt „nadmuchane".

Pusty port

Niejako przy okazji można wypomnieć autorom poważny błąd, mianowicie **brak jakichkolwiek jednostek w portach**. Owszem, po nabrzeżach spacerują, rozmawiają marynarze, ale gdy wypływamy czy wpływamy do portu, nie sposób nie zwrócić uwagi na brak okrętów przy nadbrzeżach lub w dokach. Nie tyczy się to zresztą tylko portów, z których startujemy, ale jakiegokolwiek innego portu. Niemieckiego lub alianckiego.

Załoga na pokład!

Jak dotąd macie pełne prawo sądzić, że tak naprawdę w Silent Hunterze III nie ma nic nowego, ale nic bardziej mylnego. **Otóż, wreszcie na pokładzie U-Boota nie jesteśmy sami, jest załoga.** Wszystkie stanowiska musimy obsadzać własnoręcznie. Na przykład podczas ataku na powierzchni musimy wysłać do obsady działka kilku ludzi, po ataku odesłać ich na odpoczynek. Jeśli doznamy uszkodzeń, do naprawy możemy wyznaczyć wszystkich wolnych ludzi. Przykłady można mnożyć, najważniejsze, że wprowadzono tu taki uproszczony element... menedżerski i jesteśmy pełną gębą dowódcą U-Boota.

Niemal idealny symulator łodzi podwodnej!

Karl Doenitz

Przyszły twórca potęgi podwodnej III Rzeszy swoją przygodę z okrętami podwodnymi zaczął w trakcie I wojny światowej. Dowodził U-68, który zresztą został zatopiony, a sam Doenitz trafił do brytyjskiej niewoli. Po powrocie do Niemiec służył on w ograniczonej przez Traktat Wersalski Kriegsmarine. Do 1935 roku szkolił przyszłą kadrę podwodniacką, a od 1935 zaczął tworzyć nową flotę. Sam pracował nad taktyką (sławne „wilcze stada"), sam szkolił załogi i sam nadzorował produkcję U-Bootów. W rezultacie Niemcy wojnę rozpoczęli z 56 okrętami podwodnymi. Do 1943 roku taktyka Doenitza świetnie zdawała egzamin, w 1942 U-Booty niemal doprowadziły do przerwania linii zaopatrzeniowych Aliantów. Później jednak U-Booty zaczęły odwrót, choć wprowadzono ciągle udoskonalenia, jak lepsze torpedy czy chrapy. Doenitz w tym czasie jednak ciągle awansował. W 1943 został dowódcą Kriegsmarine, a pod koniec kwietnia 1945 Hitler namaścił go jako swojego następcę. Aresztowany po wojnie spędził w więzieniu 11 lat i zmarł w 1980 roku.

Dobry maszynista potrzebny od zaraz

Szybko przekonasz się, że spore znaczenie ma, jakimi ludźmi na pokładzie dysponujesz. Doświadczeni, pełni zapału marynarze są na wagę złota. Dzięki nim twój U-Boot chodzi jak szwajcarski zegarek, a dobrze wyszkolona i zgrana załoga lepiej po prostu walczy. Swoich podwładnych możesz nagradzać odznaczeniami i awansami, co nie pozostaje bez wpływu na ich morale.

Ostatni haust powietrza przed zanurzeniem.

Cała naprzód! Musicie mocniej pedałować, bo akumulatory poszły!

Z drugiej strony, zależy ono też od tego, jakim jesteś dowódcą. Jeśli popełnisz kilka błędów, załoga zacznie ociągać się z wykonywaniem rozkazów lub wykonywać je będzie gorzej. Jakie to ma znaczenie na okręcie podwodnym, mówić chyba nie trzeba. Jeśli natomiast jesteś dobrym dowódcą, topisz jednostki alianckie niczym Otto Kretschmer, dobrzy marynarze wprost sami będą się pchali na twój pokład. To również świetna rzecz - **możliwość wymiany dowolnego oficera, podoficera czy marynarza**. Pod warunkiem że posiadamy punkty sławy (*Player Renown*). Za punkty te możemy też udoskonalać naszego U-Boota, wyposażając go w lepszy sprzęt i broń. Sami musicie przyznać, że jest to rzecz wręcz rewelacyjna.

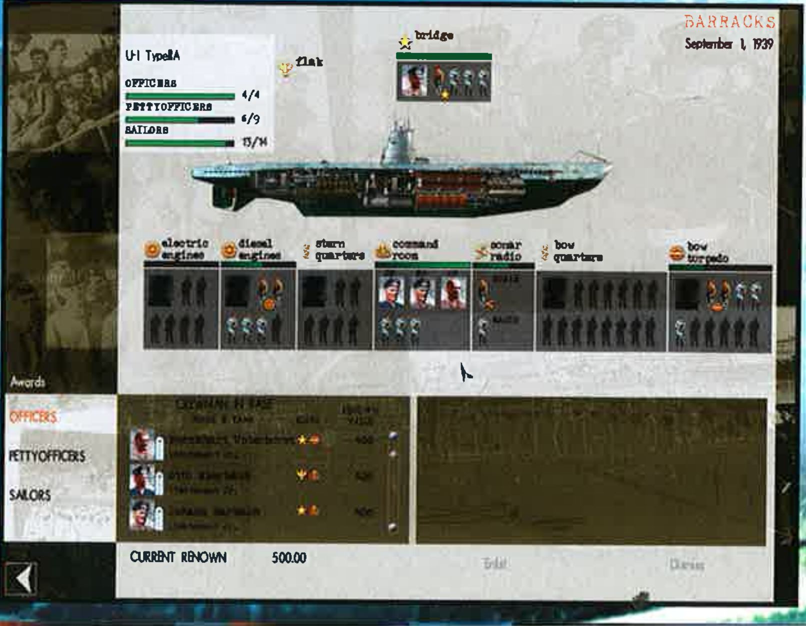
Zatapiamy peryskop

Podobnie **zachwycony jestem oprawą graficzną gry**. Zwłaszcza efektami, jak chociażby ogniem odbijającym się w tafli morza czy efektami wody zalewającej peryskop podczas sztormu. Kapitalny efekt! Bardzo ładnie wyglądają modele jednostek oraz zniszczeń. Widać dokładnie to, co znajduje się na pokładach i nadbudówkach (jednostki mają nawet flagi różnych państw, np. floty norweskiej czy greckiej). Widać, jak części są wyrzucane w powietrze podczas trafień i co najważniejsze - świetnie pokazano, jak toną statki. Niektóre wolno się zanurzają pod wodę rufą do góry, inne łamią się w połowie, inne jeszcze przechylają się na burtę. Z wolnej kamery możemy nawet odprowadzić zatopiony statek w głębiny... Świetnym pomysłem jest też kamera podążająca za wystrzeloną torpedą. Kilka razy jęknąłem widząc, jak torpeda mija dosłownie o dwa, trzy metry burtę transportowca.

Dive! Dive! Dive!

Fajny klimat panuje wewnątrz U-Boota. Zaserwowano nam bowiem trójwymiarowych marynarzy, a także scenografię rodem z „Das Boot". **Wiszące brudne rzeczy, zarośnięta załoga. Brud i ubóstwo, czuć wręcz stęchliznę panującą wewnątrz okrętu podwodnego.** A ileż uroku ma taki U-Boot, gdy jest spowity w czerwieni lampek? Dźwięk raczej bez rewelacji, choć ja akurat lubię te odgłosy dieseli czy okrzyki radości załogi lub komendy powtarzane wraz z wydawanymi rozkazami.

Wszelkie błędy Silent Hunter III nadrabia swą nieprawdopodobną grywalnością, a także klimatem.



Ostatni patrol

Co tu dużo się rozpisywać - Rumunom (taaak! Gra powstała w Rumunii!) udało się stworzyć **niemal idealny symulator okrętu podwodnego**. Da się wprawdzie znaleźć parę buraków, ale po co szukać dziury w całym? **Wszelkie błędy Silent Hunter III nadrabia swą nieprawdopodobną grywalnością, a także klimatem.** Tym klimatem, jaki pamiętam z młodości, gdy zagrywałem się do nieprzytomności w Silent Service. REWELACJA! **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

- ⊕ stary dobry Silent Hunter ze świetnym klimatem i sporą ilością nowalijek
- ⊕ GRYWALNOŚĆ!
- ⊖ większych brak, a mniejsze to...
- ⊖ ...brak jednostek w portach i...
- ⊖ ...słaba odporność U-Boota

The BARD'S TALE™
OPOWIEŚCI BARDA
„Brian Fargo producent takich gier jak FALLOUT i BALDUR`S GATE stworzył kolejną wspaniałą, ale zarazem inną niż wszystkie pozostałe grę RPG"
POLECAMY wp.pl GRY.WP.PL
JUŻ WKRÓTCE W SKLEPACH!
„Najbardziej zabawna gra, w jaką miałem okazję zagrać, a grałem we wszystkie zabawne i dowcipne gry." - IGN
Rekomendowa polska na strona : www.bardstale.cenega.pl
www.thebardstale.com
12+
www.pegi.info
POLSKA WERSJA
PL
NAPISY I DIALOGI
PC DVD ROM
129,90 PLN
CENEGA
inXile entertainment
UBISOFT
© 2005 inXile entertainment. All rights reserved. The Bard's Tale is a trademark or registered trademark of inXile entertainment in certain countries; and is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in certain other countries where it is used under license. inXile entertainment and the inXile logo are trademarks of inXile entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Microsoft, are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are property of their respective owners.

PRODUCENT: CLIMAX
DYSTRYBUTOR: ZOO PUBLISHING
WWW.SUDEKIPC.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

ALLOR | KONSOLOWE RPG

SUDEKI

Sudeki na Xboksie wielkiego sukcesu nie odniosło i to z dość dziwnego powodu. Narzekano, że przy nieco większym nakładzie pracy mogłoby być znacznie lepsze. Na PC ukazało się parę miesięcy później, pytanie tylko, czy to wystarczyło, by poprawić grę?

Odpowiedź brzmi niestety: „nie do końca". Wprowadzone zmiany ograniczają się bowiem głównie do strony technicznej, związanej ze zmianą platformy. Reszta pozostała praktycznie taka sama.

Świat a la konsola

Po paru chwilach spędzonych w świecie Sudeki można się zarówno poczuć jak u siebie w domu, jak i... w jakimś dziwnym świecie wielkich oczu, minimalistycznych, przyciągających wzrok strojów i dziwnych ograniczeń. Wszystko zależy od tego, czy ktoś już miał z konsolowymi RPG-ami do czynienia, czy też jest to „pierwszy raz". Nie da się bowiem ukryć, że RPG konsolowe a komputerowe to dwa mocno się od siebie różniące światy.

Choćby taka sprawa jak rozpoczęcie gry. Na konsolach tworzenie postaci to prawdziwa rzadkość, co najwyżej wybiera się imię, na PC wręcz przeciwnie: bez masy współczynników i rozdzielania punktów nie ma RPG. **A w Sudeki nie wybiera się nawet imienia, zaś całą czwórkę naszych herosów i heroin dostajemy (aczkolwiek nie od razu) z nadania twórców.** Jedyne, co możemy z nimi zrobić, to wybrać, w jakiej kolejności będą się uczyli nowych umiejętności. Każda z postaci ma osobną (i niezbyt długą) ich listę, podobnie jak i „własne" modele pancerzy czy broni (tych też zbyt wielu nie ma), co miłośników nieskończonych możliwości wpływania na rozwój postaci może lekko podłamać.

Na tym się zresztą „konsolowość" wcale jednak nie kończy, warto się więc z góry przygotować na kilka innych rozwiązań. Jak na przykład **liniową fabułę z bardzo niewielkimi możliwościami zejścia ze ścieżki wytyczonej przez twórców, zręcznościowe minigierki, ograniczoną możliwość wpływania na kamerę oraz kompaktowy świat (a właściwie światy)**, który nie licząc walk przejdzie się w parę minut...

Ataki i celowanie

W przypadku widoku FPP nie ma o czym pisać, bo kieruje się i strzela dokładnie tak samo jak w każdym normalnym shooterze. Nieco zachodu jest jedynie w widoku TPP, zwłaszcza gdy akurat wykonujemy atak specjalny wymagający celowania. Mamy na to tylko parę sekund, a co gorsza myszka odpowiada jedynie za obrót kamery. Trzeba ją więc zsynchronizować z klawiszami kierunkowymi, przez co precyzyjne ustawienie postaci sprawia na początku dość duże problemy, ale na szczęście dość szybko można się do tego przyzwyczaić.

Jeśli takie ograniczenia was odrzucają, możecie sobie Sudeki z czystym sumieniem odpuścić. Resztę konsolowych RPG-ów zresztą też, bo większość powyższych rozwiązań to standard.

Systemy walki dwa

Zachwycanie się walką w przypadku konsolowego RPG dziwne nie jest (standardowo kładzie się na niego bardzo duży nacisk), ale w przypadku Sudeki mamy sytuację mimo wszystko dość wyjątkową. Tak się bowiem składa, że na dłuższą metę **to właśnie ona - walka - jest jedną z największych zalet gry**, a chęć doskonalenia własnych umiejętności staje się znacznie ważniejsza niż cała towarzysząca temu otoczka fabularna.

W grze wykorzystywane są zresztą **dwa różne systemy walki**. Inaczej wygląda ekran i sterowanie, gdy kierujemy jednym z dwojga wojowników walczących bronią białą, a inaczej, gdy weźmiemy w swoją myszkę magiczkę lub naukowca, którzy z wrogami rozprawiają się za pomocą różdżek bądź pistoletów. O ile bowiem wojownikami kieruje się w tym samym widoku TPP, w którym podziwiamy standardowo świat gry, o tyle po

Nie tylko ataki

Umiejętności i ataki specjalne służą nie tylko zadawaniu obrażeń! Podlegają pod nie także leczenie, wskrzeszanie, neutralizowanie trucizn i zwiększanie zdolności bojowych. Niestety z umiejętności, nawet jeśli jest to leczenie, można korzystać jedynie w czasie walki.

wybraniu jednego z dwóch „artylerzystów" przechodzimy w... widok FPP! I to w pełnym tego słowa znaczeniu, bo przecież do sterowania na PC od niepamiętnych już czasów wykorzystuje się klawiaturę (a konkretnie klawisze WSAD) i myszkę, a Sudeki jest temu standardowi wierna w stu procentach.

I jeszcze jedna rzecz, jeśli chodzi o system walki. Jak można się domyślić, nikt ani FPS-a, ani nawalanki TPP w turach nie robi, ale w przypadku RPG-a dochodzą przecież przeróżne umiejętności specjalne tudzież przedmioty, które często trzeba wybrać w menu z długiej listy... Tę kwestię jednak rozwiązano całkiem nieźle. Otóż, po pierwsze - do czterech typów przedmiotów można mieć przypisane klawisze numeryczne, dzięki czemu użycie choćby eliksirów leczących sprowadza się do naciśnięcia jednego klawisza i wchodzenia do menu nie wymaga. W każdym razie do momentu, gdy się skończą, bo nowy przedmiot można przypisać jedynie po walce, ale to na szczęście jedyny zgrzyt.

A gdy mimo skrótów jednak decydujemy się na wejście do menu choćby po to, by wykonać jakiś cios specjalny, wciskamy Q i... za pierwszym razem można przeżyć niemiłe zaskoczenie, bo czas wcale nie staje w miejscu, a jedynie mocno zwalnia a la bullet time. **Dzięki temu podczas wyboru opcji, choć nie wymaga to od nas refleksu rewolwerowca, cały czas czujemy presję wrogów.** I super, bo dzięki temu walka jest bardziej pasjonująca!

Ataki specjalne

Duża w tym zresztą zasługa nie tylko dwóch widoków, ale także opisanych w ramce **combosów i ciosów specjalnych.** Dzielą się one na dwa rodzaje: umiejętności (*Skill Strike* - w sumie dwadzieścia cztery, po sześć na postać) oraz uderzenia duchowe (*Spirit Strike* – osiem, po dwie na postać). By skorzystać z umiejętności, trzeba dysponować odpowiednią liczbą punktów SP, będących w tej grze odpowiednikiem many. Każda z postaci dysponuje własnym ich licznikiem, a uzupełniać można je albo śpiąc, albo używając specjalnych przywracających je przedmiotów, także w czasie walki.

Doświadczenie wyniesione z FPS-ów będzie tutaj bardzo przydatne.

Jeśli ktoś nie lubi FPP, wojowników będzie kontrolował w TPP.

W przeciwieństwie do umiejętności, uderzenia duchowe wypada trzymać tylko na specjalne okazje. Do ich użycia bowiem wymagane są osobne punkty SSP, a te dostaje się jedynie za walkę i to w dość wolnym tempie, wystarczającym na wykonanie ataku tylko raz na parę walk. W dodatku pula tych punktów jest wspólna dla całej naszej drużyny i nie można ich uzupełnić inaczej niż zadając i otrzymując obrażenia. Za to jak już taki atak specjalny wykonamy... **Efekty są porażające** (umiejętności też wprawdzie wyglądają nieźle, ale tutaj jest to już pełen odlot) i to zarówno dla oglądającego je gracza, jak i uczestniczących w nich wrogach. Szkoda tylko, że ataków specjalnych jest mimo wszystko niezbyt wiele, przez co po pewnym czasie towarzyszące im animacje nieco się nudzą.

Zagadki

Nie samą walką RPG stoi, dlatego każdy z czwórki bohaterów dysponuje – poza umiejętnościami wykorzystywanymi w walce – także umiejętnościami pomocnymi przy zwiedzaniu świata i **rozwiązywaniu zagadek**. Tych

Na „soczystość" ataków specjalnych nikt narzekać nie powinien.

W walce bardzo ważną rolę odgrywa współpraca pomiędzy postaciami.

ostatnich jest zresztą całkiem sporo, dzięki czemu nasi bohaterowie mogą się dość często czuć potrzebni. Wojownik Tal realizuje się, przesuwając przedmioty a la Lara Croft z Tomb Ridera, Buki chodząc po niektórych ścianach (np. pokrytych mchem) za pomocą ostrzy, Elco latając dzięki swojemu plecaczkowi rakietowemu (ale tylko w pobliżu specjalnych kryształów), zaś Ailish materializując przedmioty ukryte w innych wymiarach.

Niby jest tego sporo, ale trudno nie odnieść wrażenia, **że trochę to wszystko naciągane**. Choćby niewidoczne przedmioty, które może materializować Ailish. W miejscu ich ukrycia pojawiają się iskierki, które widzą wszystkie postacie - jej rola sprowadza się więc do rzucenia jednego zaklęcia (czyli naciśnięcia klawisza). Chodzeniem po ścianach w wykonaniu Buki czy lataniem a la Elco też spokojnie można by obdzielić pozostałych - w końcu Lara większość z tych rzeczy robiła solo, a magią się nie posługiwała.

A same zagadki? Zbyt wielkiego wyzwania na szczęście (w końcu to nie przygodówka EGM-a) nie stanowią. Poza wykorzystywaniem w oczywistych miejscach specjalnych zdolności, jest jeszcze takie na przykład mieszanie kolorów, ale jeśli tylko ma się jakie takie pojęcie o świecie, nie będzie z tym problemów. Jedynie przesuwanie przedmiotów wymaga czasami dłuższych przemyśleń, ale nawet w tym przypadku zagadki zbyt wymyślne nie są i nawet bez wcześniejszego doświadczenia szybko można nauczyć się je rozwiązywać.

Myszka, klawiatura, monitor...

Czyli słów kilka o graniu w Sudeki na PC, zaczynając od pochwał. Należą się one przede wszystkim za sterowanie, bo nie dość, że gra standardowo wykorzystuje mysz i klawiaturę, to jeszcze jest to tak wygodne, że poza jednym przypadkiem przedstawionym w ramce o podłączeniu pada nawet się nie myśli. Nie miałoby to zresztą większego sensu, trudno wymyślić przecież precyzyjniejsze sterowanie Ailish czy Elco w czasie walki niż za pomocą WSAD i myszy, a i w przypadku wojowników mysz sprawdza się równie dobrze.

Dobrze poradzono sobie z grafiką, choć wierność oryginałowi jest w tym przypadku trochę irytująca. Tak jak na konsoli, tak i tutaj kamerę można bowiem obracać jedynie dookoła postaci, bez możliwości jej podniesienia czy przybliżenia, co przy pełnej swobodzie będącej standardem na PC pozostawia uczucie niedosytu. Może to sobie być konsolowy standard, ale i tak odnosi się z początku wrażenie, jakby coś było nie tak z myszką.

Jeśli natomiast chodzi o sam wygląd, mucha nie siada. **Maksymalnie wybrać można rozdzielczość 1280 x 1024**, dzięki czemu da się zagrać na LCD bez psującego jakość skalowania obrazu, ale więcej nie potrzeba. I tak jest na czym oko zawiesić, w dodatku wcale nie mam na myśli żeńskiej części drużyny. Fakt, że główny świat jest może trochę zbyt cukierkowy, ale idealnie pasuje to do klimatu, a poza tym pogłębia kontrast między światem cienia. Do tego dochodzą jeszcze efekty umiejętności i filmiki – **wygląd robi w każdym razie bardzo pozytywne wrażenie**, a jedyne, do czego można się przyczepić, to nieco drętwa animacja ruchu.

Dźwięk

Gdyby nie niezbyt pasująca do klimatu gry muzyka w trakcie walki, byłoby super. Ale i do niej można się przyzwyczaić, zaś reszta... w zasadzie można by się jeszcze przyczepić do jednego – wielkiej różnorodności akcentów w kwestiach mówionych (w Sudeki mówiony jest prawie każdy tekst pojawiający się na ekranie) – niektórych rozmówców trudno przez to zrozumieć, ale na szczęście są też napisy.

Przerwany lot

Problem w tym, że poza bardzo interesującym systemem walki (choć i w jego przypadku można się zżymać na niezbyt dobre AI postaci kierowanych przez komputer czy fakt, że walki z bossami robi się 'jeden na jeden') reszta sprawia wrażenie, jakby twórcom zabrakło czasu. Jakby w pewnym momencie musieli szybko złożyć grę z już zrobionych części znacznie większej całości. Widać to choćby w fabule i magicznie znikających wątkach albo zagadkach, szczególnie tych wymagających użycia zdolności specjalnych postaci – dość często czuć, że zrobiono to jakby na siłę.

Problemy te obecne były w wersji konsolowej, nie zostały jednak poprawione w wersji PC. Stąd też ostateczna ocena jest właściwie identyczna z tą, jakie gra zbierała na Xboksie. **|CDA|**

Combosy

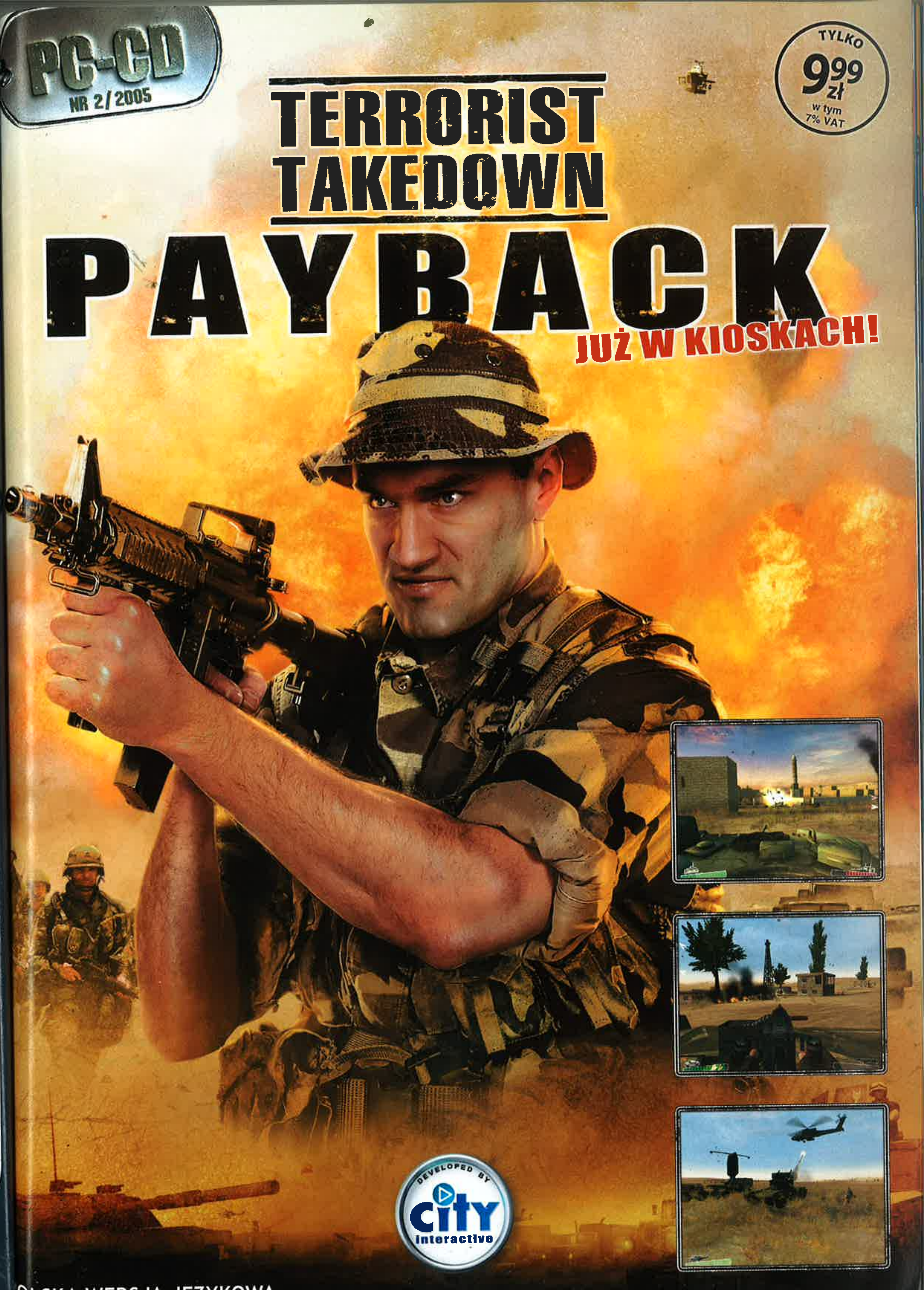
Poza pojedynczymi ciosami i atakami specjalnymi, wojownicy mają jeszcze combosy. System jest bardzo prosty. Tak Buki, jak i Tal dysponują dwoma rodzajami ataków podpisanych do przycisków myszki: lewy to szybkie pchnięcie, prawy - wolniejsze cięcie (jest jeszcze blok oraz odepchnięcie wszystkich wrogów, ale one w combosach roli nie grają). Z ciosów tych można złożyć osiem trójciosowych combosów. Jednak w przeciwieństwie do wielu innych nawalanek, tutaj liczy się nie szybkość, a refleks. By zrobić combo, ciosy trzeba wyprowadzać w konkretnym momencie. Jeśli zrobimy to zbyt szybko lub zbyt wolno, skończy się na serii pojedynczych ataków. Co równie ważne, ani SP, ani SSP takiego comba nie zużywa, można je więc powtarzać do woli. W systemie tym leży zresztą siła przyciągania Sudeki: mimo prostoty do pełnego opanowania potrzeba dłuższego treningu, dającego przy okazji sporo satysfakcji. Nie bez znaczenia jest także fakt, że i same rozprawianie się z przeciwnikami wygląda przy okazji bardzo widowiskowo.

7+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

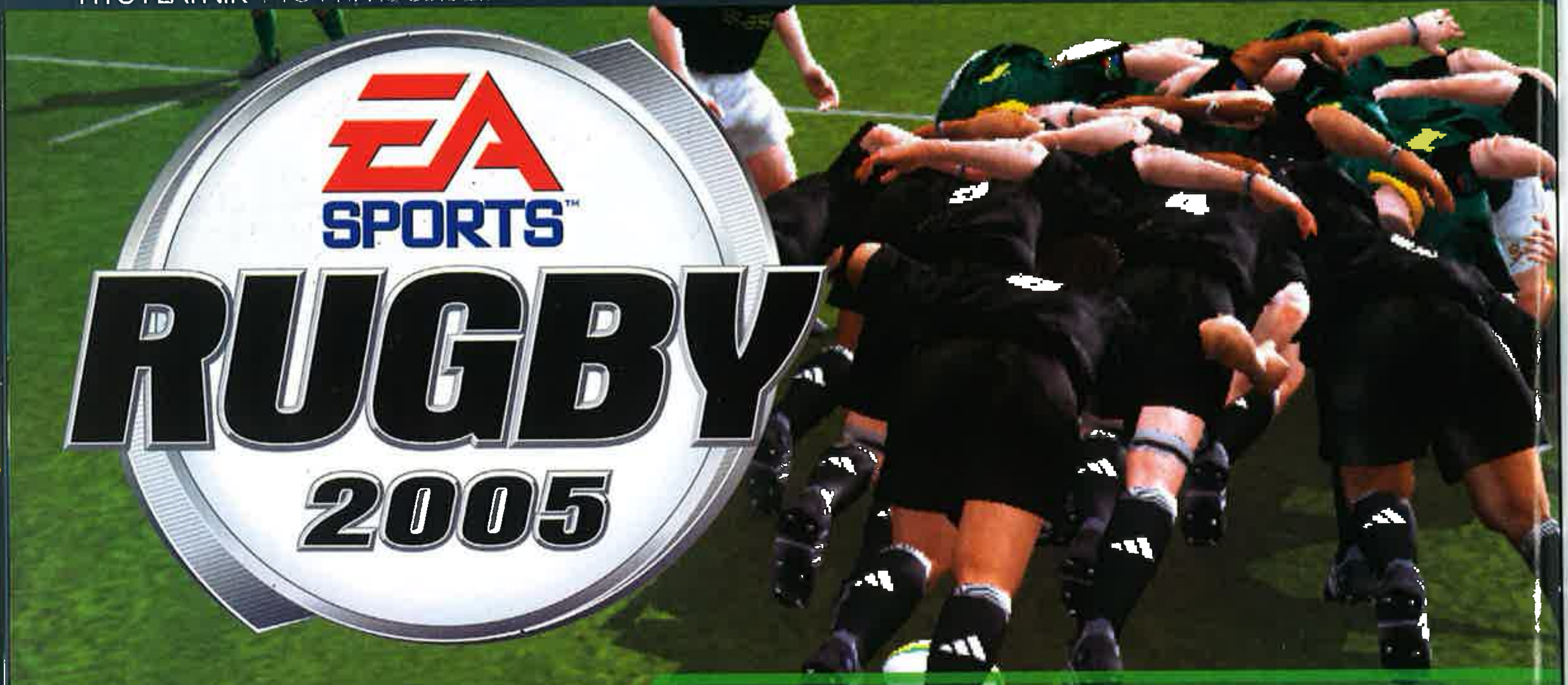
- + bardzo dobra konwersja
- + niezła grafika
- + sterowanie
- + mnóstwo kwestii mówionych
- − te same co na Xboksie...
- − ...czyli krótko mówiąc: niewykorzystanie potencjału gry


PC-CD
NR 2/2005
TYLKO
9,99 zł
w tym
7% VAT
TERRORIST
TAKEDOWN
PAYBACK
JUŻ W KIOSKACH!
DEVELOPED BY
city
interactive

PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: EA SPORTS
CENA: 99 ZŁ
WWW.EA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PITU PŁATNIK | TO MY, RUGBIŚCI!



Chociaż na naszych łamach częściej rządzi futbol amerykański, w Polsce nie ma zespołów uprawiających tę dyscyplinę sportu. Mamy natomiast rodzimych rugbistów, na tyle aktywnych, że nakręcono nawet o nich dokumentalny film. A teraz, dzięki EA Polska, możesz sam się przekonać, na czym polega brutalny urok tej gry.

Kluczem - jak kaczki na niebie.

Wbrew pozorom to nie piłka nożna.

Mam! Mam! Znalazłem grosik na szczęście!

Ostatnią porządną produkcją tego typu była wyprodukowana również przez EA gra Rugby 2004 – maniacy docenili w niej całkiem niezłą symulację sportu, ale też narzekali na brak stojącej na wysokim poziomie grafiki i całej tej efektownej otoczki, jaka charakteryzuje gry EA Sports. I rzeczywiście – Rugby 2004 była grą bardzo brzydką, z niemalże amatorską oprawą. Poprawa tego elementu gry to pierwsze, co rzuca się oczy po odpaleniu Rugby 2005. Wreszcie mamy do czynienia z meczami rugby z oprawą niewiele tylko gorszą niż np. FIFA 2005. Podejrzewam zresztą, że wykorzystano tu część kodu tamtej gry, bo podobieństwo jest naprawdę uderzające. Są też – wreszcie! - wszystkie dodatki niewpływające bezpośrednio na rozgrywkę, ale budujące klimat – telewizyjne rzuty kamer, hymny zespołów i piosenki kibiców, rozbudowane powtórki, a także trafnie oddający wydarzenia na boisku komentarz (odrobinę zbyt mało żywy, ale przynajmniej jest!).

Scrum, czyli młyn

Ważnym dodatkiem jest interaktywny samouczek. Zasady gry w rugby nie są powszechnie znane, bez takiej pomocy trudno byłoby więc wejść w grę. Dlatego też jej autorzy przygotowali tryb o nazwie Rugby 101, w którym krok po kroku poznajemy tajniki tej dyscypliny. Samouczek nie jest jednak do końca kompletny - podstawy sportu wyjaśnione są bardzo dobrze (m.in. przymus podawania tylko do tyłu czy rozgrywanie młyna – z ang. *scrum*), brakuje natomiast informacji o punktach regulaminu, takich jak spalone czy przewinienia. Wśród braków trzeba też wymienić niewielką liczbę trybów gry – jedynie pojedyncze mecze i kilka międzynarodowych, autentycznych turniejów rugby.

Jest dobrze

Jak się gra? Rugby 2005 uruchamiałem bez większych oczekiwań, okazało się jednak, że sama dyscyplina, jak i reprezentująca ją gra **potrafią wciągnąć.** Sytuacja na boisku zmienia się cały czas, nie ma momentów przestojów i nieciekawej wymiany podań, co zdarza się podczas spotkań piłki nożnej. System sterowania sprawdzał się znakomicie, nawet na klawiaturze – to po części zasługa zasad samego sportu, w którym zakres podań, kopnięć itd. jest ograniczony, łatwiej więc przenieść je na kilka zaledwie klawiszy.

Większa brutalność sportu oraz fakt, że opiera się on na ostrych fizycznych starciach, również dodają grze mocy. **Powstała wreszcie gra, która powinna zadowolić wszystkich fanów tej nietypowej dyscypliny.** A także fanów gier sportowych w ogóle, bowiem – jak pisałem wyżej – rugby potrafi wciągnąć... **|CDA|**

7+

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 7

WERDYKT

- + dobra grafika
- + niezły komentarz
- + wciąga!
- + przemyślane sterowanie

- – raczej tylko dla fanów
- – tutorial nie wyjaśnia wszystkiego...
- – niewielka liczba trybów gry

WIELKI MP-trójkowy KONKURS SMS!

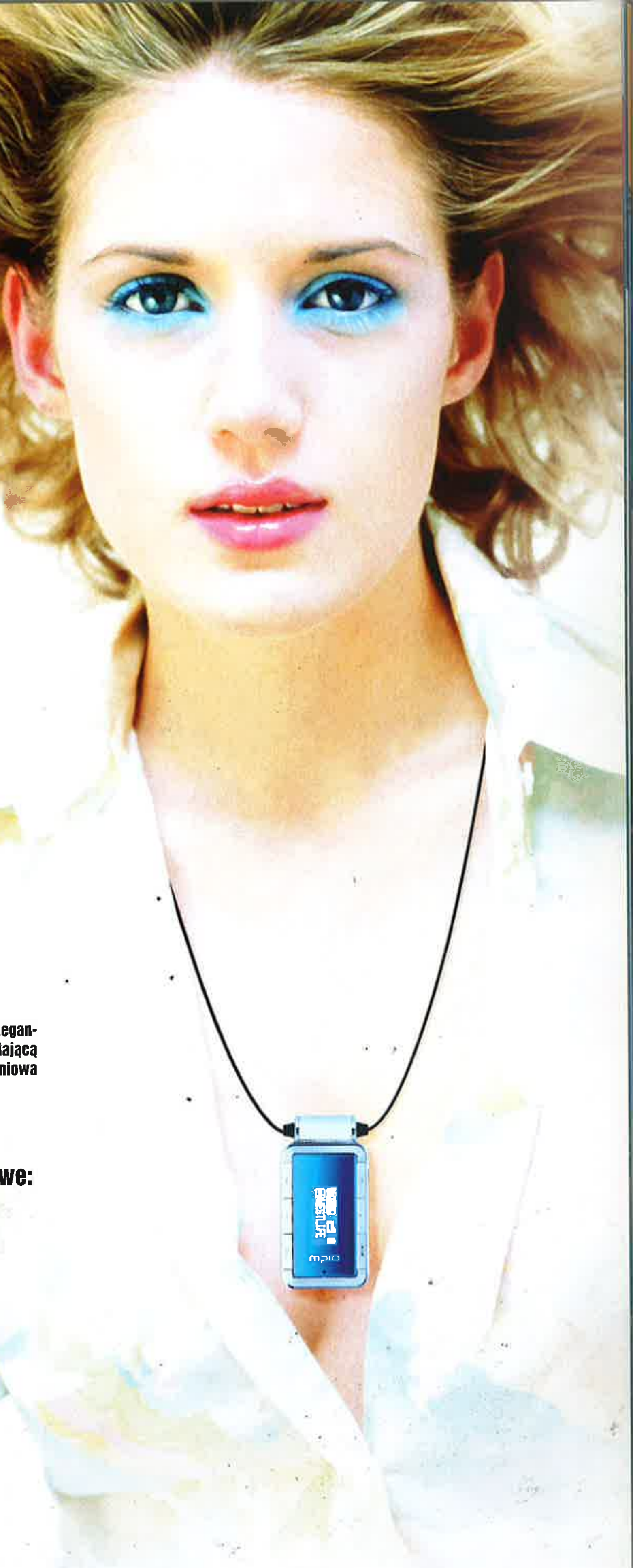
Do wygrania całe mnóstwo odtwarzaczy mp3 mpio FL 300 512 MB

Ten niezwykły odtwarzacz MP3 ma wymiary jedynie 3x5 cm! Można go nosić na szyi niczym elegancki „wisiorek". Wyposażony jest przy tym w zintegrowaną baterię litowo-polimerową, zapewniającą do 10 godzin ciągłego odtwarzania muzyki, oraz duży, czytelny ekran LCD. Solidna, aluminiowa obudowa zapewnia wysoką trwałość i odporność urządzenia.

Aby go wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:
Odtwarzacz MPio waży zaledwie:

- A. 82 gramy
- B. 28 gram
- C. 28 kilogramów

Podpowiedzi szukaj na stronie www.komputronik.pl



Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.MP.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) na przykład CA.MP.A
I wyślij smsem pod numer 7164!

Fundatorami nagród są:
Komputronik.pl mpio DIGITALWAY

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

- PRODUCENT: OBJECT SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: GMX MEDIA
- WWW.OBJECTGAMES.COM

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 300 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 4 MB

DVD 09/2004

CORMAC | CHIŃSZCZYZNA

SEAL OF EVIL

Nareszcie ktoś przypomniał sobie, że cRPG w klimatach fantasy niekoniecznie musi się rozgrywać w świecie o tolkienowskim rodowodzie. Aż się przecież prosi, by sięgnąć po dorobek starożytnych Greków czy bardziej dla nas egzotycznego Wschodu, zamiast kurczowo trzymać się zachodniej kultury z jej elfami i orkami. Że standard, kanony gatunku? Owszem, ale dajmy im chwilę odpocząć, nim zasapią się na śmierć.

Object Software oferuje graczowi ucieczkę od zachodnich standardów aż na Daleki Wschód. Nie po raz pierwszy zresztą, bo w 2002 roku stworzyli oni action-RPG Prince of Qin oraz RTS Dragon Throne, obie osadzone w realiach starożytnych Chin. Wszystkie tytuły tego studia czerpią zresztą z chińskiej historii.

Walczące królestwa

Seal of Evil zabiera nas do Epoki Walczących Królestw (ok. 480-221 p.n.e.). Jest to okres wielkiej zawieruchy – z jednej strony, chińskie księstwa walczą ze sobą o dominację, z drugiej zaś, muszą przeciwstawić się okrutnym barbarzyńcom z północy – Hunom. Na scenę polityczną wkracza Ying Zheng, władca najsilniejszego i najbardziej dynamicznego księstwa Qin (czyt. *Czin -> stąd wzięła się nazwa Chiny*). W roku 221 p.n.e. Zheng, po podbiciu wszystkich pozostałych księstw, ogłosi się pierwszym cesarzem zjednoczonych Chin.

Tak oto inwazja Hunów została odparta. :)

Fajowa lokacja z krwawym deszczem. Brakuje tylko wiadomego utworu Slayera.

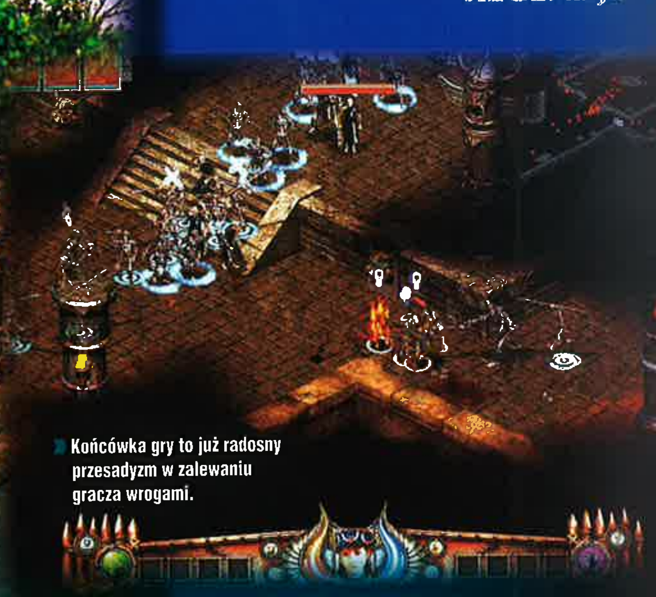
Póki co jednak armia Zhenga natrafia w południowo-wschodniej prowincji kraju na nadspodziewanie silny opór. Jej mieszkańcy to dumni ludzie, którzy nie zamierzają ugiąć się przed tyranem, za jakiego niebezpodstawnie uważają Zhenga. Kiedy jednak w podejrzanych okolicznościach giną przywódcy oporu – wódz Lan Xiong i plemienny czarownik Chi Huan, wszystko wydaje się stracone. Nastoletnia córka wodza, Lan Wei, wątpi we własne siły i nie podejmuje się poprowadzenia swego ludu do walki z Zhengiem. Miast tego wyrusza na poszukiwania legendarnych kamieni mających ponoć moc ożywiania zmarłych. Pozwolą one sprowadzić z zaświatów jej ojca i przywrócić nadzieję obrońcom. Tyle, jeśli chodzi o mieszankę historycznych faktów i fikcji, jaką serwują nam chińscy (tak, tak, to było oczywiste) autorzy.

Pięcioro, ale troje

Tworzenie postaci zostało w Seal of Evil pominięte. Wyprawę po mityczne kamyki zaczynamy dwiema postaciami – wspomnianą już nastoletnią czarownicą Lan Wei i jej przyjacielem Liang Hu, wielkim zwierzoczłekiem o intensywnie żółtej skórze, spiczastych uszach i niebywałej sile. Z czasem drużyna powiększy się o młodego adepta sztuk magicznych Yan Honga, zabójczynię Cai Xin oraz paladyna Gai Nie. Każda z postaci została dosyć wyraziście zarysowana. Za pośrednictwem dialogów i przerywników poznać można przeszłość każdego ze śmiałków i powody jego przyłączenia się do osobliwej wyprawy.

Rozwój postaci pozostawia wiele do życzenia. Wpływ mamy jedynie na pięć podstawowych atrybutów każdej z nich (ziemia, woda, drewno, ogień i metal – o tych dziwactwach później), przekładających się na standardowe parametry, takie jak atak czy zdolności magiczne. Nauka i rozwój umiejętności pozostają poza naszą kontrolą, gdyż dokonują się głównie za sprawą znajdowanych zwojów. Nie ma tu możliwości przydzielania punktów czy odwiedzania nauczycieli (poza umiejętnościami związanymi z tworzeniem przedmiotów, które można zwiększać u kowali). Jeśli zależy nam na rozwoju którejś z umiejętności, nie pozostaje nic innego, jak czekać, aż trafi się nam odpowiedni manuskrypt (ewentualnie samoistnie się czegoś nauczymy, pokonując bossa). Nie jest to satysfakcjonujący mnie system nauki i rozwoju, jednak trzeba brać

SEAL OF EVIL



Końcówka gry to już radosny przesadyzm w zalewaniu gracza wrogami.

Ten to pił dużo mleka (tak między nami – niewiele mu to pomogło).

Fabuła potrafi wciągnąć, a systemu tworzenia przedmiotów pozazdrościć jej może każdy erpegowy hit. Szkoda, że twórcom zabrakło pomysłu na wypełnienie całych 60 godzin i nie zadbali o lepszą oprawę.

poprawki na to, że **Seal of Evil to hack'n'slash**, a nie „pełnokrwiste" cRPG.

Co do samych umiejętności, każda z postaci posiądzie ich 11-12, charakterystycznych tylko dla niej i zależnych – rzecz jasna – od profesji. Umiejętności Lan Wei i Yan Honga można w zasadzie z powodzeniem nazwać czarami (zwłaszcza w przypadku tego drugiego – 6 z 11 jego zdolności to po prostu zaklęcia przyzwania nadprzyrodzonego pomocnika). Wojownicy z kolei uczą się głównie kombinacji ciosów, czasowego podnoszenia atrybutów, ataków na kilku wrogów jednocześnie itp.

Możemy wybrać, które umiejętności mają być używane przez postać automatycznie, a które tylko na wyraźny rozkaz gracza. Korzystanie z nich ogranicza jednak fakt, że choć w drużynie w chwili jej największej liczebności mamy 5 osób, walczyć mogą naraz tylko Lan Wei i jeszcze 2 wybrane przez gracza postacie (pozostałe 2 są po prostu niewidoczne, pojawiają się jednak w przerywnikach). Skład tej trzyosobowej „grupy uderzeniowej" zmieniać możemy w każdej chwili (poza walką). Warto też odnotować, że bohaterowie nie umierają tu „na amen" (bo fabuła skonstruowana jest w sposób, który to uniemożliwia), a tylko wyłączani są z drużyny do czasu odwiedzenia lekarza bądź użycia eliksiru wskrzeszenia. Jedynie śmierć Lan Wei zmusza do ładowania stanu gry.

Żywiołów pięć

Jak zapewne niektórzy z was wiedzą, **w chińskich wierzeniach funkcjonują nie cztery, lecz pięć żywiołów** – ziemia, woda, drewno, ogień i metal, z których to - według filozofów - składa się świat. Zrozumienie prostych zależności pomiędzy nimi jest w Seal of Evil kluczowe, jako że wpływają one na wszystkie niemal aspekty rozgrywki, z walką i tworzeniem przedmiotów na czele. Żywioły mogą się wzmacniać i tworzyć zamknięte koło o kolejności takiej, jakiej użyłem, gdy je wymieniałem. Mogą się też osłabiać (np. woda osłabia ogień). **Każdemu przedmiotowi i każdej postaci w świecie Seal of Evil przypisany jest jakiś żywioł.** Jest rzeczą oczywistą, że na przeciwniku z kręgu ognia dużo większe wrażenie zrobi broń „wodna" aniżeli „drewniana". **Kompletować rynsztunek powinniśmy zatem, mając na uwadze zależności między żywiołami.** Jeśli np. cała drużyna posługiwać się będzie tylko orężem „ognistym", przeprawa z bossem z kręgu wody może być diabelnie trudna.

Zrób to sam

Najbardziej zależności pomiędzy żywiołami uwidaczniają się właśnie podczas tworzenia ekwipunku – broni, zbroi, biżuterii i leków. Podczas wędrówki zdobędziemy multum różnorakich przedmiotów (zwierzęce pazury, łuski, kamienie szlachetne itp.), które następnie wykorzystać możemy w majsterkowaniu. **Możliwości są tu niemal nieograniczone – wynik zależy tylko od tego, jakich materiałów użyjemy w procesie tworzenia i jak je ze sobą zestawimy.** Nawet zwykłe kawałki drewna mogą nabyć magicznych właściwości, jeśli podczas ich łączenia będziemy pamiętać o kole żywiołów!

Eksperymentowanie z tworzeniem przedmiotów jest w Seal of Evil autentycznie fajne! Jest też jedyną drogą do uzyskania naprawdę potężnego ekwipunku. Marzy wam się ognisty miecz zadający wielkie obrażenia, a przy tym zwiększający odporność i żywotność właściciela, przyspieszający jego ruchy i regenerujący jego magiczną moc po każdym śmiertelnym ciosie? Da się zrobić! Warto dodać, że zgodnie z kołem żywiołów broń, ubrania i biżuteria mogą się nawzajem wzmacniać, aktywując ukryte własności. Broń i zbroje można też maksymalnie dwukrotnie upgrade'ować. **Możliwości doboru rynsztunku są naprawdę przeogromne i jest to wielki plus gry.** Można spędzić sporo czasu, bawiąc się tylko i wyłącznie ekranem tworzenia przedmiotów.

Bo to za długa gra była

W dobie gier, które da się przejść jednego wieczoru, około **60 godzin**, jakie zaoferować może Seal of Evil, budzi respekt. Niestety **nie jest to 60 godzin nieprzerwanej doskonałej zabawy**. Gra jest przede wszystkim **do bólu liniowa** – dostęp do kolejnych lokacji otrzymujemy po wykonaniu odpowiednich questów, co jakiś czas odcinana jest też możliwość powrotu na tereny już odwiedzone. Ech... W Sacred to był świat...

Zadania poboczne są zazwyczaj dosyć proste, m.in. za sprawą zbyt nachalnych podpowiedzi. Co to za rozwiązywanie zagadki kryminalnej, jeśli nasz podręczny dziennik sugeruje, z kim powinniśmy teraz porozmawiać? **Fabuła jako taka jest niezła, zawiera zaskakujące zwroty akcji, jednak pod koniec gry zaczyna siadać.** Ostatnie kilka godzin to mozolne, nudne i momentami frustrujące (bo nasze postacie potrafią robić niemądre rzeczy, np. ładować kolejne fireballe w kolumnę, za którą stoi przeciwnik) przebijanie się przez kolejne poziomy podziemnej świątyni. (Takie nudne wielopoziomowe wyrzynki zdarzają się też wcześniej.) Poza walką nie dzieje się tam nic...

O ile przez pierwszą połowę gry bawiłem się świetnie, o tyle potem mój entuzjazm stopniowo opadał. Pod koniec, wybijając setki szkieletów, marzyłem o tym, by gra się skończyła. Walka po jakimś czasie robi się nudna, zwłaszcza że wrogowie w obrębie jednego obszaru nie są zróżnicowani, nie grzeszą inteligencją i respawnują się po powrocie na mapę. Moim zdaniem, autorzy przesadzili z długością gry. Nie starczyło na całość polotu i grywalności.

Grafika jest poprawna. Autorzy coś tam przebąkują o łączeniu 2D i 3D, jednak trójwymiaru za bardzo w grze nie czuć. Ot, **rysowana izometryczna grafika**, nieco zresztą zapóźniona. Fakt, że niektóre lokacje są bardzo ładne, ale całość to co najwyżej stany średnie. Dziwi na tym tle fakt, że **gra przycinała mi się na niezłym sprzęcie.** Muzyka jest dosyć przyjemna, utrzymana w odpowiednim klimacie. Kwestie mówione to już natomiast horror. Dawno nie słyszałem lektorów tak słabych i nienaturalnych, że momentami aż żenujących.

W ogólnym rozrachunku **Seal of Evil to solidna gra.** Osadzona jest w bardzo ciekawych, względnie oryginalnych realiach, fabuła potrafi wciągnąć, a **systemu tworzenia przedmiotów pozazdrościć jej może każdy erpegowy hit.** Szkoda, że twórcom zabrakło pomysłu na wypełnienie całych 60 godzin i nie zadbali o lepszą oprawę. Można się jednak przy SoE nieźle bawić. **[CDA]**

6+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	6
AUDIO	5

WERDYKT

- \+ osadzona w ciekawych realiach
- \+ świetny system tworzenia przedmiotów
- \+ niezła fabuła
- – za długa, momentami nudnawa
- – pod koniec fabuła gdzieś znika
- – ograniczony system rozwoju postaci
- – koszmarni lektorzy

PRODUCENT: BITS STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CONSTANTINEGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,5 GHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB Z OBSŁUGĄ PIXEL SHADING

HUT SĘDZIMIR | OGNIU KROCZ ZE MNĄ...

Niedawne kinowe premiery filmów Hellboy, Liga Niezwykłych Dżentelmenów, Elektra i Constantine pokazują, że komiksowi bohaterowie to nie tylko Superman, Spider-Man i Batman. I dobrze, bo herosi sprzed lat nijak się mają do współczesnego świata, wcale nie tak czarno-białego, jak zdawało się rysownikom i scenarzystom z lat 50 i 60, złotej ery komiksu.

CONSTANTINE

THE VIDEOGAME

Herosi z pierwszych rysunkowych historyjek byli śmiałkami walczącymi w zawsze słusznej sprawie – jednowymiarowymi postaciami ścierającymi się z równie jednowymiarowymi łotrami. W czasach II wojny światowej i bezpośrednio po niej ludzie potrzebowali takich opowieści - jasnych, przejrzystych wzorów do naśladowania. Constantine, bohater gry, którą zajmujemy się na tych stronach, to jednak ktoś z zupełnie innej bajki, a dokładniej z innego okresu w historii komiksu. W latach 80 scenarzyści tacy jak Alan Moore czy Garth Ennis zmienili rysunkowe medium – wprowadzili bohaterów niejednoznacznych, niekoniecznie czystych moralnie, którzy nawet jeśli walczą ze złem, czynią to metodami niewiele lepszymi od tych stosowanych przez czarne charaktery.

Współczesny komiks zmianę tę zawdzięcza oczywiście nie tylko Ennisowi i Moore'owi, ale nazwiska te przywołałem nie przez przypadek – ten pierwszy stworzył postać Constantine'a, ten drugi zaś nadał jej charakterystyczny dla swojego stylu pisania zgryźliwy, jadowity cynizm, pisząc scenariusze większości odcinków komiksowej serii Hellblazer. Także na podstawie jego albumu *Hellblazer: Dangerous Habits* powstał scenariusz do filmu, który na początku tego roku trafił na nasze ekrany. I jak to zwykle bywa, wśród dziesiątek multimedialnych gadżetów towarzyszących premierze kinowej znalazła się również gra komputerowa.

Jest klimatycznie

„Trzaskania" jest w Constantine naprawdę dużo – walka z demonami stanowi mniej więcej 80% gry, reszta to proste zagadki logiczne (m.in. przesuwanie obiektów, ustalanie odpowiedniej kolejności magicznych inskrypcji).

Z kim walczymy? Na **14 poziomach gry kręci się dziesięć różnych rodzajów stworów**, głównie – i dosłownie – z piekła rodem, choć w menażerii bestii pojawiają się również szczury. Większość z nich ma swoje słabe punkty, które należy wykorzystać, by szybko i skutecznie posłać demona na tamten świat. Do tego dochodzi jeszcze **kilku bossów** – średnio po jednym co dwa etapy. Ci wyjątkowi przeciwnicy, choć wyglądają bardzo spektakularnie nie są - w moim odczuciu – zbyt

Hej, tu jestem!!!

Lodówka w akademiku...

Keanu Reeves poddał się procesowi tzw. cyberskanowania, dzięki czemu jego model w grze jest wyjątkowo realistyczny.

wymagającym przeciwnikiem. Szkoda, bo biorąc pod uwagę wygląd tych największych bestii, a także broń, jaką dysponuje Constantine, walki z bossami w tej akurat grze miały ogromny potencjał, by na długo zapadać w pamięć. Niestety potencjał ten nie został w pełni wykorzystany.

To, co najbardziej zapamiętam z gry, to **nietypowy arsenał pukawek** należących do głównego bohatera. Większość z nich to 'ustrojstwa' często pojawiające się w grach akcji, ale podporządkowane tematyce filmu i gry. Miotacz płomieni pluje tutaj smoczym ogniem, śrut wylatujący z lufy strzelby układa się w znak krzyża (stąd jego nazwa – Święty Obrzyn), granaty to po prostu buteleczki z wodą święconą. Nawet zwykły pistolet ma wbudowaną belkę, dzięki której wygląda jak krucyfiks. To niby tylko drobiazgi, ale świetnie budują atmosferę.

Na klimat Constantine'a wpływa także inna decyzja podjęta przez programistów. **Gra jest totalnie liniowa.** Tym samym nie zastanawiasz się, co i gdzie zrobić, tylko brniesz cały czas do przodu, a zagadki rozwiązują się właściwie same...

CONSTANTINE TO ŚREDNIEJ KLASY GRA AKCJI, Z KILKOMA NIEZŁYMI, A BAZUJĄCYMI NA FILMIE POMYSŁAMI. SĄ ONE JEDNAK ZBYT MAŁO DOPRACOWANE, BY ZAPEWNIĆ GRZE JEJ WŁASNY, ODRĘBNY CHARAKTER.

Piekielne cechy

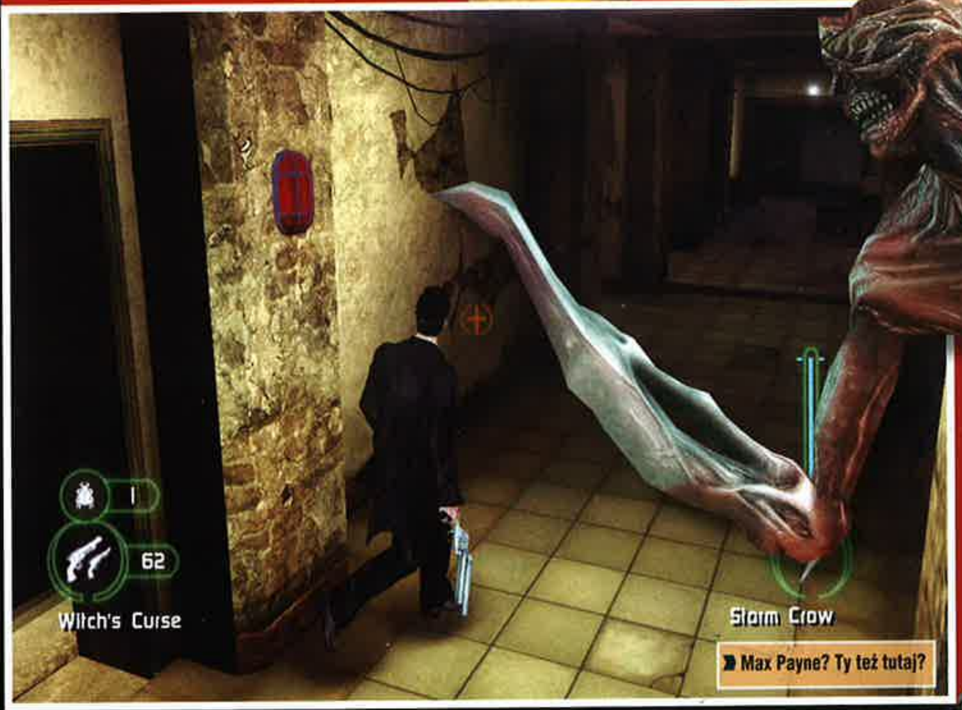
Większość gier ma kilka cech (nazywanych z ang. features), które nie dość, że ładnie wyglądają w reklamie prasowej i na pudełku, to jeszcze powodują, że kolejny FPS czy RTS wyróżnia się od innych produkcji w danym gatunku. Constantine ma również kilka takich cech, żadna z nich nie jest jednak na tyle rozwinięta, by samodzielnie pociągnąć rozgrywkę, jak np. zrobił to bullet time w serii Max Payne. Poza dwoma poziomami rzeczywistości (świat realny i nieziemski), Constantine może także aktywować krótkotrwały bullet time oraz rzucać czary.

Bohater ma dostęp do **siedmiu zaklęć**. To przede wszystkim magia ofensywna, wykorzystywana podczas walk, bardzo, **bardzo, bardzo efektowna od strony graficz-**

Filtr graficzny nałożono chyba po to, by zmniejszyć drastyczność tej sceny.

Constantine 2

Charyzma Keanu Reevesa i interesujący pomysł na postać, którą przyszło mu odgrywać w filmie Constantine, sprawiły, że bohater ten może na dłużej zagościć w naszej świadomości. Poza wciąż ukazującą się serią komiksową, na podstawie której powstał film, studio Warner Bros. zapowiedziało także rozpoczęcie prac nad drugą częścią obrazu kinowego. Poza tym szykują się również książki wykorzystujące wątki z filmu i kilku albumów komiksowych z „Konstantym", których autorem ma być John Shirley, m.in. współautor scenariusza do filmu Kruk (czyli The Crow).



Max Payne? Ty też tutaj?

A kysz, a kysz!!!

Film Constantine, chociaż opowiada o całkowicie fikcyjnej walce dobra ze złem (dobro oczywiście wygrywa!), wzbudził kontrowersje w kilku zakątkach naszego globu, ze względu na rzekome treści satanistyczne. W Brunei, niewielkim, ale bogatym państwie w Azji, sułtanat zakazał dystrybucji filmu, uzasadniając tę decyzję tym, że są w nim prezentowane wizje piekła, demonów i upadłych aniołów, co jest niezgodne z naukami islamu.

Z bagien do piekła

John Constantine to postać wymyślona w połowie lat 80 przez Alana Moore'a na potrzeby serii komiksowej Swamp Thing. Po raz pierwszy pojawiła się w trzydziestym siódmym odcinku komiksu Saga of the Swamp Thing, w historyjce „Growth Patterns". Ciekawą anegdotę dotyczącą jego powstania opowiadał na licznych konwentach sam Alan Moore. Twierdzi on, że w kilka dni po wymyśleniu postaci Constantine'a (swoją drogą, wzorowanej na Stingu) w restauracji, w której akurat jadł obiad, pojawił się chudy wysoki facet, w ciemnym płaszczu, zmierzwionymi włosami i z papierosem zwisającym niedbale z kącika ust. Wypisz, wymaluj Constantine. To jednak nie koniec magii – tajemniczy facet skierował się w stronę stolika Moore'a, przechodząc obok - puścił mu oko i... wszedł do męskiej toalety. Nierealny – i dwuznaczny – charakter sytuacji sprawił, że komiksowy scenarzysta czym prędzej uciekł z lokalu i nigdy się nie dowiedział, kim był nieznajomy i co czekało go w toalecie.

W filmie poznajemy Constantine'a jako umierającego na raka egzorcystę. Taką postać przedstawił Garth Ennis w komiksie „Hellblazer: Dangerous Habits", którego kanwa stanowiła podstawę scenariusza. W rzeczywistości jest to jednak postać dużo bardziej wielowymiarowa, z dłuższą historią. Ten Anglik - cyniczny potomek średniowiecznych magów, ma moc wyczuwania ponadnaturalnych mocy, głównie piekielnych. Potrafi również rzucać czary i odprawiać egzorcyzmy. Na kartach różnych komiksowych serii poznaliśmy młodość Johna, jego punkowy zespół Mucous Membrane, dziewczynę o imieniu Kit, kumpla Chasa, a także kilku interesujących przodków. Jednym z nich był Harry Constantine, którego John wskrzesił, wypytał na temat rodzinnych sekretów, po czym... ponownie zakopał w grobie, nie uwalniając jego ducha. W efekcie czego biedak przez wiele lat gnił w trumnie świadom rozkładu i działalności robaków toczących jego ciało. (Ostrzegałem, że współczesne komiksy to nie proste, czarno-białe historyjki...)

W życiorysie Constantine'a wiele jest niezwykłych wydarzeń – poświęcił się walce z siłami piekielnymi, kiedy w wyniku nieuważnie przeprowadzonych egzorcyzmów stracił duszę niewinnej dziewczyny. Udało mu się oszukać Pana Piekieł i doprowadzić do tego, by ten wyleczył go ze śmiertelnego raka płuc. Walczył również z Panem Wampirów i brytyjską rodziną królewską.

nej. Constantine może też aktywować specjalny tryb widzenia, w którym nawet w ciemnościach dostrzega przeciwników i ukryte magiczne znaki. Tryb ten wygląda jednak niespecjalnie ładnie, a to właśnie w nim spędzamy całkiem sporą część gry!!!

Iwan pędzi do kina

Mimo to **grafika jest jednym z mocniejszych punktów gry.** Doskonale wygląda wymiar piekielny, skąpany w krwistej czerwieni, nierzeczywisty, rozpływający się w gorącu. Bardzo dobrze, jak już pisałem, przygotowano filmiki-przerywniki między poziomami – zarówno w nich, jak i w samej grze trójwymiarowy bohater wygląda i porusza się jak Keanu Reeves w filmie. Uznanie należy się również dźwiękowcom, przede wszystkim dlatego, że choć dialogi nagrywał nie sam Keanu, a jego głosowy dubler, trudno usłyszeć rzeczywiste różnice między oryginałem a podróbką.

Wymiar piekielny również pod względem udźwiękowienia robi większe wrażenie - wypełniony okrzykami, jękami, zawodzeniem diabelskiego wiatru. Oprawa gry świetnie buduje jej klimat, i wciąga. Czarny Iwan po zagraniu w kilka pierwszych poziomów tej produkcji tak się zapalił, że jeszcze tego samego dnia poleciał do kina na film. A to już stary wyjadacz, więc niełatwo zrobić na nim aż takie wrażenie...

Za średnio, za drogo

Czasy nieudolnych, nieudanych gier bazujących na filmowych licencjach na szczęście mamy już za sobą. Zdarzają się oczywiście wyjątki – film Catwoman zasługuje na Złotą Malinę, a gra Catwoman na Grubą Kaszankę – ale na szczęście Constantine do nich nie należy. Gdzie zatem produkcja Bits Studio mieści się pomiędzy ekstremami - Chronicles of Riddick a Catwoman? Odpowiedź na to pytanie jest wyjątkowo proste – pośrodku. **Constantine to średniej klasy gra akcji**, z częstym, właściwie standardowym w adaptacjach kinowych obrazów widokiem TPP, z kilkoma bazującymi na filmie pomysłami, które wyróżniają ten tytuł spośród innych podobnych produkcji. Są one jednak zbyt mało dopracowane, by zapewnić grze jej całkowicie własny, odrębny charakter. W takiej sytuacji 99 złotych to moim zdaniem cena zbyt wygórowana. **[CDA]**

Na potęgę posępnego czerepu!

Tasiemiec się wkurzył!

7

GRYWALNOŚĆ		7
VIDEO		8
AUDIO		8

WERDYKT

- + solidna dawka akcji w TPP
- + porządna grafika z kilkoma efektownymi momentami
- + aktor podkładający głos brzmi niemal tak jak Keanu
- + niezłe przerywniki animowane

- – niezłe pomysły (bullet time, czary, dwa poziomy rzeczywistości), których potencjału nie wykorzystano
- – bossowie zbyt prości do pokonania

Konkurs SMS!

Do wygrania 10 gier Constantine

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W rolę Constantine'a wcielił się...
A. Keanu Reeves
B. Bruce Willis
C. Cezary Pazura

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.CO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A,B lub C) I wyślij sms-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

CONSTANTINE

PRODUCENT: GSC GAME WORLD
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 119,90 ZŁ
WWW.CENEGA.PL

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1,5 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | ŚREDNIA KRAJOWA

Aleksander

Polonizację sporządzono raczej poprawnie. Instrukcja, choć jej treść przetłumaczono na język polski, nie wiadomo czemu, zwie się tu „manualem".

Czytelnik wspomnianego dzieła nie będzie miał trudności z pojęciem „co autor miał na myśli", niemniej można by popracować nad stylem wypowiedzi. Zdaje się, że autor przed oddaniem tekstu nie zadał sobie nadmiernego trudu, aby przeczytać swoje dzieło. Wprawne oko dostrzeże liczne powtórzenia tam, gdzie nie są one niezbędne. Niekiedy przydałoby się rozbić oryginalne zdanie na dwa mniejsze, miast tworzyć nienaturalnie długie, podrzędnie złożone tasiemce. Nie wiem jak wam, ale mnie „*sekwencja otwierająca*" (w oryginale zapewne „opening movie") kojarzy się raczej z instrukcją do sejfu niźli sekwencją wprowadzającą w świat gry. Podobnie sformułowanie „*wraz z upływającymi latami*" brzmi chyba odrobinę sztucznie, w przeciwieństwie do chociażby „z biegiem czasu" albo „z biegiem lat". Powiece zapewne, że się czepiam... Może i macie rację, ale **trudno zachować umiar, gdy się czyta „katapulta" widząc balistę oraz „balista" obok katapulty!** Określenie „młyn" zdaje się użyte nieco na wyrost w stosunku do lepianki otoczonej łanem zboża („farma" albo „żarna" pasowałyby tu jak ulał).

Pozostaje jeszcze kwestia licznych rozmów prowadzonych przez herosów pomiędzy kolejnymi rundami bitewnej „rozpierduchy". Przetłumaczony tekst dialogów wyświetlany jest po staremu w ramce u dołu strony. Sęk w tym, że niekiedy znika on zbyt szybko, by można się było w niego porządnie wczytać. Głos lektora pozostał zaś niezmieniony w stosunku do angielskiej wersji. I bardzo dobrze, bo raczej nikt nie ma ochoty słuchać Aleksandra Wielkiego paplającego głosem Radosława Pazury albo Macieja Stuhra... **Ogólnie jednak rzecz biorąc - ujdzie.** |CDA|

6+
POLONIZACJA
- ⊕ zachowano oryginalny głos lektora
- ⊖ pomyłki
- ⊖ sterowanie nie tak intuicyjne jak w oryginale

OCENA GRY: 5+

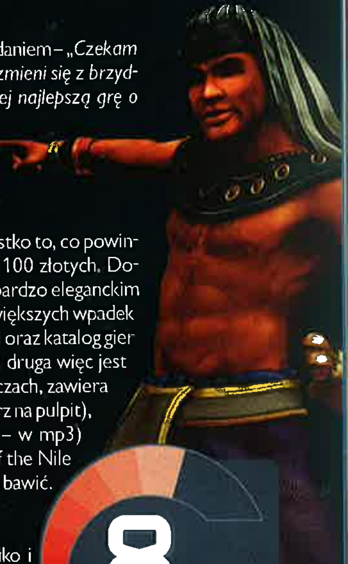
PRODUCENT: TILTED MILL
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.CHILDREN-OF-THE-NILE.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB (256 DLA WINDOWS XP)
GRAFIKA RAM: 32 MB

PITU PŁATNIK | FARAON PO POLSKU – JAK U PRUSA

Immortal Cities: Children of the Nile

Recenzję samej gry możecie znaleźć w CD-Action z lutego 2005 roku. Oceniliśmy ją tam na siódemkę, narzekając przede wszystkim na garść błędów, które zakradły się do finalnego kodu gry, drobnych, ale niepotrzebnie utrudniających zabawę.



Recenzja jednak kończyła się następującym zdaniem – „*Czekam na łatkę, która poprawi te wpadki, bo wtedy CotN zmieni się z brzydkiego kaczątka w pięknego łabędzia – a dokładniej najlepszą grę o budowie starożytnych metropolii*". Dobra wiadomość! **Polska wersja gry jest do razu zaopatrzona w owe patche!**

Egipskie dźwięki

Polskie wydanie Children of the Nile zawiera wszystko to, co powinna mieć gra w cenie oscylującej odrobinę poniżej 100 złotych. Dostajemy solidne pudełko na 2 CD w błyszczącym, bardzo eleganckim tekturowym etui, instrukcję przetłumaczoną bez większych wpadek i zachowującą swobodny styl oryginalnej książeczki oraz katalog gier CD-Projektu. Sama gra mieści się na jednej płycie, druga więc jest dodatkiem przygotowanym z myślą o polskich graczach, zawiera trochę graficznych bonusów (m.in. tapetę-kalendarz na pulpit), ścieżkę dźwiękową z gry (naprawdę wyśmienita – w mp3) oraz kilka filmików, w których twórcy Children of the Nile opowiadają o tym, jak powstawała gra i jak się nią bawić.

Handlarz znad Nilu

Sama gra przetłumaczona jest podobnie jak pudełko i instrukcja – **porządnie, bez wpadek i potknięć.** Tłumaczom pomogło na pewno to, że w Children of the Nile nie ma zbyt wiele tekstu, większa część gry bazuje na ikonkach czytelnych niezależnie od szerokości geograficznej. Podsumowując – za 99 złotych dostajemy bardzo dobrą, już spatchowaną grę, porządnie wydaną i wzbogaconą o ciekawe materiały dodatkowe. To o niebo lepiej niż na straganie w Kairze. No i nie trzeba się targować. |CDA|

8
POLONIZACJA
- ⊕ porządne, solidne tłumaczenie
- ⊕ ciekawe materiały dodatkowe
- ⊕ gra jest już spatchowana!
- ⊖ muzyka nie w formie ścieżek audio

OCENA GRY: 7

- PRODUCENT: VOLITION INC.
- DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
- ROK PREMIERY: 1999
- LICZBA CD: 1

- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: 200 MHZ
- RAM: 32 MB
- GRAFIKA RAM: 4 MB

Errata

Autorem tekstu poświęconego grze Heart of Darkness był – rzecz jasna – Colidor. Sorki za pominięcie ksywki.

MILITARY | EPICKI ROZMACH

Rozmowy cichną, światło przygasa i echo sali niesie tylko pełen szacunku głos heralda: „Panie i panowie, proszę wstać. Oto Król".

FREESPACE 2

Zadki miłośników kosmicznych strzelanek nigdy nie były tak umęczone jak po premierze Descent: Freespace. Oto bowiem pojawiła się gra, która przykuwała do monitora na długie godziny, co owocowało bolesnymi odciskami na owej szlachetnej przecież części ciała. A parę lat później narodził się Freespace 2 i niekontrolowany, odruchowy jęk wydobył się z uśmiechniętych szeroko gąb kosmograjców. Wytwórnie miękkich poduszek pracowały na najwyższych obrotach. Dziś wasze siedzenia wcale nie są bardziej bezpieczne - gra mimo upływu czasu wciąż potrafi przyprawić o odleżyny.

Za kilkaset lat w sąsiednich galaktykach

Fabuła? Ot - wydawało się, że Sojusz Terrańsko-Vasudański zniszczył podłych Shivan w części pierwszej gry. Jednakże... Oni wracają. Ech, te pająkowate istoty w swych owadopodobnych machinach - znów bezczelnie przerywają ludziom bratobójczą walkę i mobilizują do zjednoczenia w celu uniknięcia przykrych efektów inwazji. I tak **przyjdzie nam eskortować, niszczyć, szpiegować czy sabotować, a to wszystko w sceneriach kosmosu**, wśród malowniczych mgławic. A propos tych ostatnich - jeśli zastanawialiście się kiedyś, jak może wyglądać walka w naelektryzowanym jogurcie - tu macie szanse się dowiedzieć.

Sześć lat temu na Ziemi, za miedzą

Mimo że gra nie jest najnowsza (wydana została w roku 1999), prezentuje się całkiem powabnie. **Jest graficznym odpowiednikiem Sharon Stone - mimo wielu lat na karku, wciąż jest na czym oko zawiesić.** Nie uświadczycie tu pixel-bump-cośtam-shadingu, ale też nie będziecie mieć problemów z zaakceptowaniem ekranowego świata. **Co ma błyskać - błyska, co ma wybuchać - wybucha, a co ma wyglądać jak gigantyczny, pięciokilometrowy gwiezdny krążownik - właśnie tak wygląda.** Wprawdzie dziś, w dobie Homeworlda 2, przelot myśliwca obok tysiąckrotnie większej jednostki nikogo nie zdziwi, to jednak pięć lat temu wywierało to spore wrażenie. Zresztą zupełnie inaczej jest patrzeć z boku, a inaczej od wewnątrz, siedząc w kabinie myśliwca. Niezapomniane wrażenia. A co dopiero, gdy na polu bitwy pojawi się ze trzydzieści myśliwców i dziesięć międzygwiezdnych kolosów...

Fire at will

Tutaj przechodzimy do samego sedna gry. Do walki. **Starcia są niesamowicie intensywne** - promienie laserów i wiązanki rakiet przelatują koło ucha, dwie armie kotłują się w ciasnej przestrzeni, a my, siedząc na przykład w bombowcu, desperacko próbujemy złapać namiar na systemy uzbrojenia statku-matki wroga, zanim wykoszą naszą eskortę i zanim dostaniemy serią z którejś z dziesiątek wieżyczek obronnych giganta. A jeśli to wszystko na dodatek ma miejsce w mgławicy, w której widoczność jest niemal zerowa, a do tego szwankuje elektronika, nikogo chyba nie zdziwi moje wyznanie, że za każdym razem siadając do Freespace'a 2 liczę się z możliwością bolesnego przegryzienia wargi. Zawsze, absolutnie zawsze tak to się kończy - kiedy opada kurz bitewny, ręce mi drżą i zaczynam odczuwać ból w okolicy ust. **Maksymalna intensywność wrażeń.**

Afery, intrygi

Napięcie potęguje kilka czynników - oprócz sugestywnej grafiki i dorównującej jej oprawie dźwiękowej (niektóre basy wręcz powodują odczuwalne drgania, np. kiedy wpadniemy w strumień działa jonowego - po prostu czuć tę siłę rzucającą statkiem! Yippie-ki-yay!) jest to **ciekawie rozwinięta intryga**. Zostaniemy wplątani w historię pełną politycznych zagrywek, machlojek i niejasnych przekrętów tak, że w pewnym momencie nie wiadomo, kto jest z kim i co właściwie powinniśmy zrobić. Zdarza się bowiem, że mamy możliwość wpłynięcia na dalsze losy naszego wirtualnego ego, podejmując np. decyzję o zaatakowaniu (bądź nie) cywilnego statku - określona reakcja odbije się na tym, jak nas postrzegać będą w dowództwie.

Solą w oko

Oczywiście, tak jak każda gra, Freespace 2 nie jest bez wad (bo to jak żołnierz bez karabinu czy uczeń bez pały, pardon, jedynki). W przypadku trudniejszych misji irytuje **brak save'u w ich trakcie** = wielokrotne jej zaliczanie. Do szału może doprowadzić też konieczność wysłuchiwania wprowadzeń w trakcie misji - nie zawsze rzuca się gracza w środek akcji, czasem trzeba tam dolecieć, posłuchać gadki-szmatki, co może nieco potrwać, zatem gdy po tej podróży trafi nas od razu coś mocniejszego... to rzeczywiście coś człowieka może i dosłownie trafić.

Beam me up, Scotty

Niewiele jest gier, które tak dobrze znoszą próbę czasu jak Freespace 2. Nawet dziś, patrząc na konkurencję, można śmiało stwierdzić że dzieło Volition (autorów m.in. świetnego Red Faction) wciąż króluje w swoim gatunku i warte jest każdych wydanych na nie pieniędzy. Szczerze polecam. **|CDA|**

FREESPACE 2

super towary w super cenie

RLUT1017	RLUT1588	RLUT1232	RLUT1553	RLUT1633	RLUT0073	RLUT1913	RLUT1456	RLUT1869	RLUT1270
RLUT0737	RLUT1908	RLUT1709	RLUT1155	RLUT1147	RLUT0967	RLUT1109	RLUT0960	RLUT1628	RLUT1256
RLUT0239	RLUT1668	RLUT1373	RLUT1427	RLUT1625	RLUT1326	RLUT1297	RLUT1518	RLUT1328	RLUT0095
RLUT0696	RLUT1722	RLUT1902	RLUT1866	RLUT1840	RLUT1113	RLUT0304	RLUT1927	RLUT1862	RLUT1852

...ra z bonusem A·I·M·S

...98 zł

...kia: N4, N6, N5; Siemens: S7, S8, S9; ...torola: M2, M3; SonyEricsson: E7; ...arp: H1, H2

...wiad dostarczył Ci mapy z lokalizacjami ... terrorystów, które masz za zadanie ...szczyć. A więc zasiądź za sterami Apacza ...rozgrzej do czerwoności jego działa ...odczas niebezpiecznych zadań bojowych!

...onus: tapeta z gry AIMS

...MS: RLUF0455 pod nr 79950

Supergra za supercenę
AQUILES VERSUS TROY

6.10 zł

Nokia: N3, N4, N6, N5; Motorola: V500, V525M, V600 Siemens: S5

Jesteś Achillesem, mitycznym bohaterem, który dowodzi armią grecką w jej walce z Trojanami. Twoja ponadnaturalna siła pozwala Ci zwalczać wrogów bez wytchnienia. Kto będzie zwycięzcą?

SMS: RLUJ0452 pod nr 75950

CZOŁGISTKA LIDKA
SMS: RLUJ0453 pod nr 75950

Walenie w terenie

Wygraj z Lidką w te klocki, a rozejm będzie słodki

6.10 zł

Czatuj na Papli!
taniej niż SMSami

- rozmawiaj sam-na-sam i grupowo
- czaty publiczne
- rozmawiaj z użytkownikami innych komunikatorów, na komórce i PC

Wyślij tylko jednego SMSa i gadaj do woli

Papla instant

Przyłącz się!

SMS: RLUJCZAT pod nr 72950

Dla większości telefonów z obsługą Java.

komunikator.papla.pl

Gry Java

Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon

Baldur's Gate
SMS: RLUJ0454 pod nr 75950 — 6.10 zł

Jedna z najlepszych gier RPG już na komórce! Świat magii i potworów gdziekolwiek jesteś.

Nokia: N3, N4, N5, N6; Siemens: S7, S8, S5; SonyEricsson: E7; Samsung: A7; Motorola: M3; Sharp: H1, H2

Top Gun
SMS: RLUJ0448 pod nr 79950 — 10.98 zł

Zniszcz wroga karabinem maszynowym Vulcan lub rakietami. Liczy się prędkość i celność.

Nokia: N4, N6

Gumball 3000
SMS: RLUJ0441 pod nr 79950 — 10.98 zł

Wyścig przez główne miasta USA. Czy dojedziesz cały do mety?

Nokia: N3, N4, N6, N5; Motorola: M3; Samsung: A7

Slugfest
SMS: RLUJ0172 pod nr 72950 — 2.44 zł

Stań do walki i pokaż kto tu jest mistrzem boksu. Unikaj ciosów przeciwnika i postaraj się go znokautować.

Nokia: N6

Reversi
SMS: RLUJ0002 pod nr 72950 — 2.44 zł

Celem rozgrywki jest uzyskanie i zdobycie maksymalnej liczby pionów przeciwnika.

Nokia z kolorowym wyświetlaczem; S5, C55; Motorola: M7; SonyEricsson: E6

CzterOGRa
SMS: RLUJGRA pod nr 72950 — 2.44 zł

Kto ogra Ogra, temu Osioł stawia. Ustaw pionki w rzędzie, szybciej niż Osioł lub Fiona.

Nokia z kolorowym wyświetlaczem; S5; Motorola: M7; SonyEricsson: E6

Hudson Blade
SMS: RLUJ0510 pod nr 75950 — 6.10 zł

Jako Sierżant Hudson Blade znalazłeś się w samym środku wojennej zawieruchy

Nokia: N3, N4, N6

Done in 50 seconds
SMS: RLUJ0528 pod nr 72950 — 2.44 zł

Musisz jak najszybciej ukraść swoje ulubione samochody, vany i ciężarówki z garażu

Nokia: N5, N6

Wild West
SMS: RLUJ0554 pod nr 72950 — 2.44 zł

To jest Dziki Zachód! Zastrzel wszystkich przeciwników, zanim oni zabiją Ciebie

Nokia: N6; Siemens: M50, MT50

Euro Free Kick
SMS: RLUJ0384 pod nr 72950 — 2.44 zł

Rozpoczyna się ostatnia minuta finału. Wynik 0:0. Jeśli wykorzystasz rzut wolny, Twoja drużyna uniknie dogrywki!

Nokia: N3, N4, N6, N5

Karrate
SMS: RLUJ0165 pod nr 72950 — 2.44 zł

Sprawdź swoje umiejętności w sztuce walki KARATE. Pokaż wszystkim, kto tu jest Mistrzem!!!

Nokia: N3, N4, N6

Last Position
SMS: RLUJ0377pod nr 72950 — 2.44 zł

Czy marzyłeś kiedyś, by zostać prawdziwym komandosem? Jeśli tak, to nadszedł czas treningu.

Nokia: N4, N5, N6

John Payne
SMS: RLUJ0163 pod nr 75950 — 6.10 zł

Zostań prawdziwym kowbojem! Musisz tylko trochę potrenować strzały i jazdę na koniu. Chwyć cugle, rewolwer w dłoń, no i jazda!

Nokia: N3, N4, N6

Conflict Vietnam
SMS: RLUJ0437 pod nr 79950 — 10.98 zł

Twoim zadaniem jest przedarcie się przez linie wroga do swych towarzyszy broni odciętych od oddziału.

Nokia: N3, N4, N6, N5; Siemens: S5, S7; Motorola: M3; Samsung: A7

Arena Basketball
SMS: RLUJ0520 pod nr 72950 — 2.44 zł

Znajdujesz się w hali sportowej i właśnie zostałeś wyznaczony do rzutów za 3 punkty. Cała drużyna na Ciebie liczy, nie możesz jej zawieść!

Nokia: N4, N7, N9

Arkon Warriors
SMS: RLUJ0351 pod nr 72950 — 2.44 zł

Komandor Kapalika i jego Armia Mutantów zagraża ziemi. Jedyna nadzieja w rękach dwojga wojowników, Arya i Riki

Nokia: N3, N4, N5, N6

NOKIA: N3: 3510i, 8910i; N4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610(i), 6800, 7210, 7250(i); N5: 6600; N6: 3650, 7650, N-Gage; N7: 3650; N8: 7650; N9: N-Gage
SIEMENS: S5: S55, SL55, M55, C60, MC60; S6: C55, M50, MT50; S7: C65; S8: CX65; S9: SX1; MOTOROLA: M2: V220; M3: V300, V500, V525M, V600; M7: T720(i), T722(i);
SONY ERICSSON: E5: K500i; E6: T610, T630; E7: K700i; E8: P800, P900; SAMSUNG: A1: C100; A2: X100; A3: E300; A7: E700; SHARP: H1: GX10; H2: GX20, GX30

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. **Jak wysłać komuś na telefon?** Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie RLUP0411 dla numeru 601234567, wyślij pod numer 72950 SMS-a o treści: RLUP0411 601234567. Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia (do 60 znaków), dopisując je po dwukropku, np. **RLUP0411 601234567:To melodia dla Ciebie!** **Koszt wysłania SMS-a** pod numer: **72950** - 2 zł netto/2.44 zł z VAT; **75950** - 5 zł netto/6.10 zł z VAT; **79950** - 9 zł netto/10.98 zł z VAT. **Pamiętaj:** aby pobrać polifonię, tapetę lub grę Java, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia ...

Dzwonki 2.44 zł 72950

TOPHITY	POLIFONIA	MONOFONIA
Trzeci Wymiar "Zapomnij o tym"	RLUP0675	RLUZN1108
Sistars "My Music"	RLUP0679	RLUZN1103
Groove Coverage "Runaway"	RLUP0661	RLUZN1097
Alcazar "Physical"	RLUP0655	RLUZN1092
Peja "Kur***kie życie"	RLUP0667	RLUZN1100
Gwen Stefani "Rich Girl"	RLUP0638	RLUZN1074
K-maro "Femme Like U"	RLUP0511	RLUZN1052
O.S.T.R "Odzyskamy HipHop"	RLUP0632	RLUZN1087
Danzel "You Are All Of That"	RLUP0642	RLUZN1085
Green Day "Boulevard Of Broken Dreams"	RLUP0649	RLUZN1079
Britney Spears "Do Something"	RLUP0651	RLUZN1080
Big Cyc "Nienawidzę szefa"	RLUP0643	RLUZN1088
Destiny's Child "Lose My Breath"	RLUP0569	RLUZN1014
Eric Prydz "Call On Me"	RLUP0589	RLUZN1034
Ivan i Delfin "Jej czarne oczy"	RLUP0597	RLUZN1036
Rammstein "America"	RLUP0472	RLUZN2478
Kombii "Sen się spełni"	RLUP0505	RLUZN1011
Amanda Lear "Enigma"	RLUP0609	RLUZN1046
Sidney Polak "Otwieram Wino"	RLUP0435	RLUZN0984
K. Krawczyk feat. E. Bartosiewicz "Trudno Tak"	RLUP0415	RLUZN0985
Mandaryna "Here I Go Again"	RLUP0471	RLUZN0986
Danzel "Pump It Up"	RLUP0557	RLUZN1013
NOWOŚCI	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
Eminem "Like Toy Soldiers"	RLUP0622	RLUZN1062
Fabolous "Breathe"	RLUP0623	RLUZN1051
Fatboy Slim "The Joker"	RLUP0624	RLUZN1063
French Affair "Comme Ci Comme Ca"	RLUP0626	RLUZN1064
Good Charlotte "I Just Wanna Live"	RLUP0627	RLUZN1065
Maroon 5 "Shiver"	RLUP0631	RLUZN1066
Marilyn Manson "Personal Jesus"	RLUP0582	RLUZN1042
Korn "Word Up"	RLUP0584	RLUZN1041
Khia "My Neck My Back"	RLUP0585	RLUZN1040
HIM "Solitary Man"	RLUP0588	RLUZN1039
Blue "Curtain Falls"	RLUP0595	RLUZN1038
Eminem "Mosh"	RLUP0590	RLUZN1037
Da Buzz "Dangerous"	RLUP0556	RLUZN1018
Gwen Stefani "What You Waiting For"	RLUP0596	RLUZN1048
Bombay Rockers "Sexy Mama"	RLUP0617	RLUZN1049
The Streets "Blinded By The Lights"	RLUP0611	RLUZN1050
Blue Lagoon "Break My Stride"	RLUP0618	RLUZN1054
HIPHOP	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
Usher "Caught Up"	RLUP0674	RLUZN1109
D12 "How Come"	RLUP0392	RLUZN0985
Liber "Skarby"	RLUP0330	RLUZN0910
Kodex & WWO "Każdy Ponad Każdym"	RLUP0453	RLUZN0982
Mor W.A "Dla Słuchaczy"	RLUP0420	RLUZN0990
Cassidy feat. R Kelly "Hotel"	RLUP0428	RLUZN0952
Eminem "Just Lose It"	RLUP0513	RLUZN1012
Kelis "Trick Me"	RLUP0414	RLUZN0955
Pezet Noon "Szósty zmysł"	RLUP0572	RLUZN1029
Paresłów "Dawno temu w Ameryce"	RLUP0573	RLUZN1028
Scent "Up And Down"	RLUP0507	RLUZN1027
Kayne West "All Falls Down"	RLUP0520	RLUZN1019
50 Cent "P.I.M.P."	RLUP0397	RLUZN0644
Jamelia "Superstar"	RLUP0377	RLUZN0609
Limp Bizkit "Behind Blue Eyes"	RLUP0260	RLUZN0848
Jay-Z "Change Clothes"	RLUP0353	RLUZN0931
Jeden Osiem L "Jak zapomnieć"	RLUP0299	RLUZN0908
WWO "Sen"	RLUP0474	RLUZN2474
Black Eyed Peas "Let's Get It Started"	RLUP0412	RLUZN0949
Outkast "Roses"	RLUP0410	RLUZN0944
RÓŻNE	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
Linkin Park "Numb"	RLUP0404	RLUZN0819
Jennifer Lopez "Baby I Love You"	RLUP0403	RLUZN0820
George Michael "Amazing"	RLUP0312	RLUZN0898
Pink "Trouble"	RLUP0267	RLUZN0777
Nadiya "Parle Moi"	RLUP0417	RLUZN0966
Benassi Bros "Hit My Heart"	RLUP0490	RLUZN2490
Dido "Sand In My Shoes"	RLUP0488	RLUZN2488
Green Day "American Idiot"	RLUP0486	RLUZN2486
Gunter "Teeny Weeny String Bikini"	RLUP0485	RLUZN2485
Nichya "Nichya"	RLUP0483	RLUZN2483
Papa Roach "Getting Away With Murder"	RLUP0482	RLUZN2482
Juli "Perfekte Welle"	RLUP0587	RLUZN1045
Rachel Stevens "More More More"	RLUP0580	RLUZN1044
Duran Duran "Sunrise"	RLUP0591	RLUZN1035
Madonna "Love Profusion"	RLUP0313	RLUZN0894
Scooter "Maria (I Like It Loud)"	RLUP0395	RLUZN0587
Reni Jusis "Kiedyś cię znajdę"	RLUP0285	RLUZN0621
Faithless "I Want More"	RLUP0512	RLUZN1026
Tiziano Ferro & Jamelia "Universal Prayer"	RLUP0506	RLUZN1024
Lenny Kravitz "California"	RLUP0434	RLUZN0994
MUZYKA FILMOWA	**POLIFONIA**	**MONOFONIA**
James Brown "I Got You (I Feel Good)"	RLUP0366	RLUZN0972
"Baltazar Gąbka"	RLUP0598	RLUZN0212
"Benny Hill"	RLUP0074	RLUZN0266
"Ghost Busters"	RLUP0076	RLUZN0529
"Ojciec Chrzestny"	RLUP0036	RLUZN0346
"X-Files"	RLUP0374	RLUZN0311
"Jak rozpętałem II wojnę światową"	RLUP0365	RLUZN0216
"Killer"	RLUP0345	RLUZN0925

POLIFONIA Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72950 w treści wpisując kod wybranego elementu, np. RLUP0576

DZWONKI ZWYKŁE (MONOFONIA) Wyślij SMS-em kod pod nr 72950:
- Nokia – podaj kod z tabeli, np. RLUZN1037
- (Sony)Ericsson – literę N w kodzie z tabeli zamień na E np. RLUZE1037
- Siemens – literę N w kodzie z tabeli zamień na S np. RLUZS1037
- Motorola – literę N w kodzie z tabeli zamień na M np. RLUZM1037

ZEMSTA WALTHERA
Pasjonująca powieść kryminalna z Twoim udziałem

Gra w trzech odsłonach

Wciel się w postać agenta Johna Walthera i rozpracuj tajemniczą organizację o międzynarodowych powiązaniach.

Nokia: N3, N4, N6, N5; Siemens: S5, C55, MT50; Motorola: T720, M6; SonyEricsson: E6, E8

SMS: RLUJZW1 pod nr 72950 — 2.44 zł

www.papla.pl
wap.papla.pl

Papla.pl

Garfield: TM & © Paws. Shrek: © DreamWorks, LLC. Shark Tale: © DreamWorks, LLC. Rybki z Ferajny ... Hagar: King Features Syndicate, Inc. Orient Men: © T.Boranowski ... Baldurs Gate (tm) (c) 2004 Atari Interactive, Inc. All rights reserved.

PRODUCENT: OLYMPIC ARCADE GAME
DYSTRYBUTOR: OLYMPIC ARCADE GAME

WWW.URLYMPIADE.DE

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: 500 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 8 MB

CZARNY IWAN | PREHISTORYCZNY KICZ

UR-LYMPIADE

Dla niektórych prehistoria to czasy, kiedy w TV można było oglądać *Piątek z Pankracym*. W grze Ur-lympiade cofamy się naprawdę daleko w przeszłość i trafiamy akurat na prehistoryczną olimpiadę. Okazuje się, że nasi przodkowie uprawiali bardzo nietypowe dyscypliny sportu...

Sportowa rywalizacja w tych odległych czasach musiała siłą rzeczy wyglądać nieco inaczej choćby z tego powodu, że nikt nie miał wówczas addidasów. :) Twórcy gry Ur-Lympiade przedstawiają nam własny pomysł na prehistoryczne zawody lekkoatletyczne. Sześć prostych konkurencji miało być chyba lekką zabawą z przymrużeniem oka. Zupełnie się to nie udało.

Gwałtowna śmierć jest tylko kwestią czasu.

To od początku było nieudane małżeństwo.

Gra sportowa? Gra dla sadystów? Coś pomiędzy i raczej nie będziesz tym zachwycony.

Konkurencja a la Małysz.

Leć kochanie, leć

Long Hit - Flying Females to podobno pierwsza dyscyplina, którą z zamiłowaniem uprawiali nasi przodkowie. Wszystko zaczęło się pewnego dnia, gdy jeden z naszych protoplastów wyszedł przed swoją pieczarę i nie spodobało mu się, że jego kobieta jakoś tak patrzy spode łba czy jak kto woli, wydatnych łuków brwiowych. Człowiek pierwotny, nie namyślając się wiele (bo po pierwsze - nie umiał tego robić, a po drugie - nie za bardzo było czym), chwycił swoją ciężką maczugę i przywalił w krnąbrną połowicę. Siłę miał w ramionach jak młody mamut w trąbie, cios się udał i kobiecina przeleciała ładnych parę metrów zanim plasnęła ciężko w błocko. Traf chciał, że zdarzenie obserwował sąsiad krewkiego małżonka, błocko było jego (ochładzał się w nim w gorące dni) i bardzo mu się nie spodobało, że ktoś skacze sobie na główkę do jego basenu. Chwycił więc czym prędzej swoją partnerkę, przymierzył

Zderzenie nieuniknione.

maczugą i wysłał ją potężnym uderzeniem w stronę sąsiada. Okazało się, że poleciała znacznie dalej, a gdy już ciało zderzyło się z podłożem, to jeszcze potoczyło się ładne parę metrów. Mistrzowski strzał! Tak właśnie obudził się w prostych ludziach duch sportowej rywalizacji. Od tego dnia rozgrywano zawody i bicie rekordu odległości.

Pięciu w szeregu

Do zabawy może zasiąść maksymalnie pięciu graczy. Zawody rozgrywają się w systemie rotacyjnym, więc każdy ma swoją kolejkę i jedną szansę. Liczy się oczywiście odległość, na jaką uda się wybić kobiecinę. Technika jest bardzo ważna, bo można zrobić to tak, żeby odbijała się jak popularna "kaczka" na wodzie. Na koniec rozgrywki liczy się wynik z tej jednej konkurencji lub też zsumowana zdobycz punktowa ze wszystkich.

Kolejne dyscypliny są równie brutalne. Granite Dancing polega na szybkich unikach przed spadającymi z "nieba" kamiennymi kostkami. Oczywiście skał leci coraz więcej, umknąć jest o wiele trudniej i wcześniej czy później zabawa kończy się w wiadomy sposób. Wygrywa ten, który najpóźniej zamieni się w mokrą plamę.

Słaba płeć

Homosaurus-Derby to kolejna dyscyplina, w której kobieta okazuje się... niezastąpiona. To jakby bieg ze skokami przez płotki, tyle, że nie biegnie nasz człowiek pierwotny, lecz jego wierzchowiec – Homosaurus. Zadaniem gracza jest wycisnąć ze zwierzaka siódme poty i przeskoczyć każdą kobietę, która stoi na drodze. Jak łatwo się domyślić, to drugie jest znaczenie trudniejsze i zazwyczaj się nie udaje...

Top Gun

Podobna konkurencja, tyle że rozgrywająca się w powietrzu, nazwana została Farteranodon-Race. F-R wymaga niezłego refleksu i spostrzegawczości. Jeśli nie wykształciłeś tych umiejętności, "pegaz" na pewno zderzy się z nadlatującymi z przeciwka stadami Farteranodonów. Gdy to się zdarzy, stracimy cenne sekundy kręcąc się w koło na zamroczonym zwierzęciu. Trzeba więc uważać.

Bear Pelt Cliff Jumping, Slimy Long Jump to ostatnie dwie konkurencje zawodów. Bear Pelt Cliff Jumping to skok z urwiska. Nie można jednak napawać się widokami i panoramą okolicy, ponieważ trzeba wypatrywać lecących poniżej Farteranodonów. Jeśli się uda spaść któremuś na łeb, dobra nasza! Na konto zawodnika zaliczone zostaną punkty. Czym więcej Farteranodonów zostanie strąconych, tym szansa na zwycięstwo większa.

Final laps

I wreszcie final. Slimy Long Jump to jakby ukłon w stronę fanów Adama Małysza. Zjeżdżamy z "niewielkiej krokwi" (i na pewno nie po śniegu). Zjazd jest dość oryginalny, bo nasz zawodnik nie ma nart, tylko własne siedzenie. Tym siedzeniem trzeba uderzyć w zieloną kałużę jak najdalej od skoczni. Prawdziwi mistrzowie będą potrafili tak sterować zawodnikiem aby zdobył jeszcze kilka dodatkowych metrów (przy odpowiednim skoku można ruchem ślizgowym pokonać pewną odległość).

Podsumowanie

Graficznie **gierka jest słaba i uboga**, opcje konfiguracyjne w zaniku (nie można nawet wyłączyć muzyki, zmienić rozdzielczości, itd.). Stylistyka może podobać się lub nie, kwestia gustu, jednak nawet mimo mojej wyrozumiałości, trudno ocenić Ur-Lympiade wysoko. Zabawa jest maksymalnie prosta i po prostu nudzi się bardzo szybko. Nawet jeśli gra się w kilka osób, wysoki wynik w każdej z konkurencji można osiągnąć w kilkanaście minut. Kiedy tak już się stanie, rywalizacja staje się jałowa i senność zaczyna wygrywać z chęcią zabawy. Ur-Lympiade nie powinna moim zdaniem trafić do CDA, chyba że jako ostrzeżenie i przypomnienie, że oprócz megahitów, tworzy się jeszcze tak słabe gry. Strzeżcie się więc, Ur-Lympiade nadchodzi, uaaaaa! **[CDA]**

1+
WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	■□□□□□□□□□	1
VIDEO	■□□□□□□□□□	1
AUDIO	■■□□□□□□□□	2

+ "aż" 6 konkurencji

- niska grywalność
- niewysoki stopień trudności
- słaba grafika
- nieciekawe dźwięki

KONKURS SMS!

DO WYGRANIA 20 GIER EMPIRE EARTH 2

Aby je wygrać wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Ta gra to:
A. RTS
B. FPS
C. sportowa

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.EE.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C).
I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

Darmowe, dobre? Freeware...

Kącik freeware współtworzony jest przez serwis Victory Games: www.victorygames.com.pl

SIR TORPEDA | MAŁE GIERKI – PO RAZ TRZYNASTY!

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840. Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się n a wyżej wymienionym forum.

Castle Attack 2

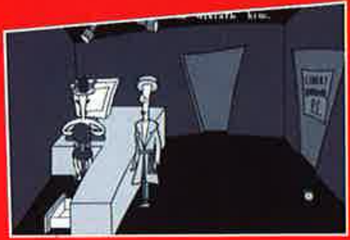
Tytuł ten stworzyło Firefly Studios jako promocję gry Stronghold 2.

Idea gry jest banalnie prosta: opiera się na założeniu, że łucznicy stojący na murach obronnych mają tak długo powstrzymywać szturm wrogich żołnierzy, aż zwykłym robotnikom uda się wznieść twierdzę. To właśnie my kierujemy gradem obronnych pocisków. Ustalamy także liczbę ludzi, którzy zajmują się odpieraniem natarcia. Trzeba bowiem pamiętać, że im większą obsadę mamy na umocnieniach, tym wolniej wznosi się twierdza. Na plus grze można zaliczyć zróżnicowanych przeciwników: od zwykłego mięsa armatniego, poprzez rycerzy, kuszników aż po machiny oblężnicze. Z każdym poziomem atak przybiera na intensywności. Gdy stwierdzimy, że na planszy jest zbyt tłoczno, możemy użyć jednej z trzech specjalnych broni (wrzącego oleju, miotanych głazów i płonących kłód), które sieją spustoszenie wśród wrażych jednostek.

http://cdaction.pl/?x=58

Cubert Badbone, P.I.

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (http://www.victorygames.com.pl). Jego autorem jest Mateusz „Eugen" Bartkowski



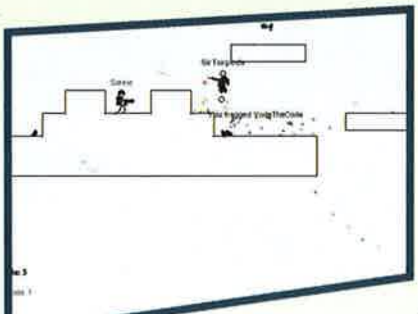
Cubert Badbone - tytułowy bohater niewielkiej przygodówki - jest jedynym prywatnym detektywem na wyspie Ekrat, której głównym motorem napędowym gospodarki jest turystyka. Niestety wszyscy turyści niespodziewanie zniknęli. Cubert – chcąc, nie chcąc – musi ich odnaleźć, aby wyspa mogła dalej naciągać przyjezdnych.

Gra prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Grafika jest przyjemna dla oka. Bardzo dobrze dobranych dwanaście jazzowych kawałków w połączeniu z czarno-białym przedstawieniem świata pozwalają wczuć się w postać prywatnego detektywa, jakiego zwykle mamy okazję oglądać w starych amerykańskich filmach. Dodatkowym plusem jest humor. **Polecam fanom przygodówek.**

http://cdaction.pl/?x=59 (kliknijcie w strzałkę, ona prowadzi do downloadu)

Stick Soldiers 2

To jeden z tych tytułów, które udowadniają, że **nawet najprymitywniejsza grafika nie jest przeszkodą w stworzeniu niezwykle grywalnego produktu.** Gracz przejmuje kontrolę nad dwuwymiarowym żołnierzem, przedstawionym tu za pomocą paru kresek. Używa on jednej z siedmiu broni (m.in. strzelba, bazooka, miotacz ognia) i musi wyeliminować jak największą liczbę przeciwników w trybie Free For All (każdy przeciw każdemu) lub Team Game (podział na drużyny). Standardowa liczba ośmiu map nie poraża, ale SS2 ma wbudowany edytor poziomów z bardzo intuicyjną obsługą. Dodatkowo gra jest niezwykle podatna na zmiany, więc w Sieci znaleźć można do niej dziesiątki rozmaitych modów.



Największym minusem całej produkcji jest sterowanie (gra nie obsługuje myszy) i brak multiplayera.

Mimo paru wad - polecam:
http://cdaction.pl/?x=61

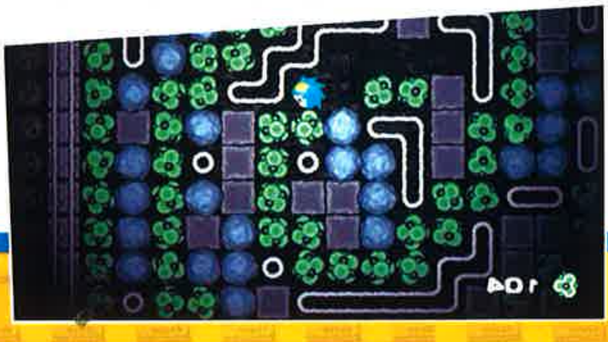
RoX

Autorem tekstu jest czytelnik: djsound

RoX jest typowym klonem Boulder Dasha. Kierujemy niebieską „głową", przypominającą nieco poczciwego Pac-Mana i przemierzamy zawiłe labirynty najeżone pułapkami. Naszym zadaniem jest dotarcie do portalu, który odblokowuje się po oczyszczeniu planszy ze wszystkich unidsów, swoim wyglądem przypominających nieco atomy. Są one zbierane, a właściwie zjadane przez głównego bohatera. Na drodze do zwycięstwa stają nam spadające kamienie, miny oraz pająki. RoX wymaga od gracza nie tylko zręcznych paluszków, ale i „zręcznej główki".

Grafika jest średnia. Nie odrzuca od monitora, ale i nie zachwyca. Udźwiękowienie można zaliczyć grze na plus - miłośnicy muzyki elektronicznej powinni być usatysfakcjonowani. Dużym plusem gry jest edytor poziomów oraz możliwość ściągnięcia z Sieci ponad 100 dodatkowych plansz.

http://cdaction.pl/?x=60 (gdy strona już się załaduje, klikamy w tę kulę, która znajduje się w prawym górnym rogu)



Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link

GET INTO THE FLOW!

DSL-G604T

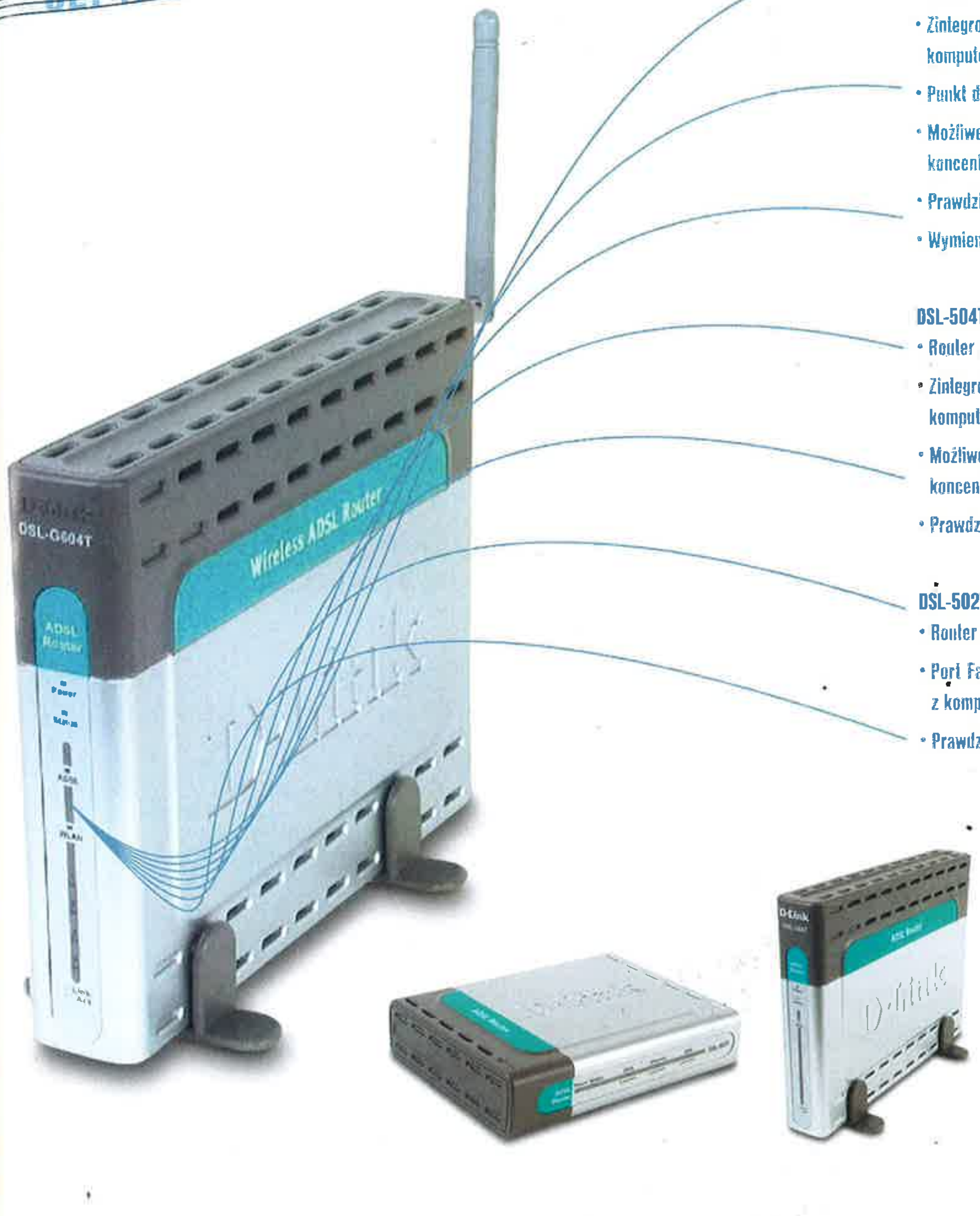
- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymienna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników



Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

D-Link
Building Networks for People

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl — www.komputronik.pl

PC Link — www.pclink.pl

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Gry były testowane na telefonach NOKIA 3510i, 6820, NGage

Dziś specjalnością zakładu są tytuły głośne i droższe oraz mniejsze (choć ciekawe i warte uwagi) I tańsze. Do wyboru, do koloru!

Grami w tym numerze ucieszą się też posiadacze mniej popularnych i rozpieszczanych przez KMG komórek, znajdzie się bowiem kilka pozycji i dla nich. Z innej beczki – przypominam i zachęcam do udzielania się w kąciku i wysyłania własnych recenzji (pod adres **kmg@cdaction.pl** lub na dyskietce/CD do redakcji z dopiskiem „KMG"). Jeśli chcielibyście opublikować tekst w CD-Action, macie na to dużą szansę.

No i jeszcze jazda obowiązkowa. Kody wysyłajcie pod numer 7365, jeśli gra kosztuje 3,66 zł, oraz 7965, jeśli kosztuje 10,98 zł. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Teoretycznie gry ściągać można tylko w sieciach Idea, Era i Plus, ale doszły nas słuchy, że użytkownikom Heyah również się to udaje (choć oficjalnie operator ten mówi, że WAP-u w tej sieci nie ma). Możecie więc próbować ściągać gry – ale tylko na własną odpowiedzialność.

Colin McRae Rally 04

Kolejny znany tytuł rodem z PC. I choć, jak w większości przypadków, wspólnego z pierwowzorem ma niewiele i tak **jest jedną z lepszych gier rajdowych na komórki**. Tor i samochód obserwujemy z góry, co jest krokiem wstecz w stosunku do innych tego typu gier, ale grywalność to rekompensuje. Dość ciekawe jest sterowanie, które różni się w zależności od modelu komórki. Na słabszych w ogóle nie musisz wciskać klawisza odpowiedzialnego za gaz i choć trasy są węższe, gra zdaje się nieco łatwiejsza.

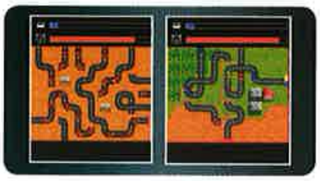
W grze są tylko cztery trasy. Aby przejść do następnej, trzeba wygrać na pierwszej. Po przejściu wszystkich odblokowywany jest nowy samochód (w całej grze są trzy). Przejście całej gry nie potrwa więc bardzo długo, ale na tym zabawa się oczywiście nie kończy - **wymienianie się z kimś komórką i bicie własnych rekordów jest bardzo satysfakcjonujące**. Tym bardziej że w grze możemy też ustawić parametry wozu, co ma naprawdę bardzo duży wpływ na prowadzenie. Ogólnie: polecam.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA-RAJDOWA
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści **AA99.037497** pod numer **7965**.

Komórki: 30 40 60 Motorola V300, V500, V600

Podobne gry:
All Time Racing 2005 - oceny brak, cena 10.98 zł, kod: AA99.036230, telefony: 30 40 60 S Sagem MyV65; Sharp GX20, GX30, GX10, Sony Ericsson K700
DesertRally - ocena 4-, cena 3.66 zł, kod: AA99.033879, telefony: 30 40 60 Sony Ericsson: P800; T610
Race - oceny brak, cena 3.66 zł, kod: AA99.033463, telefony: 30 40 60 Siemens S55; Motorolla T720
SpeedChaser - ocena 3+, cena 3.66 zł, kod: AA99.033877 30, telefony: 30 40 60 Siemens SX-1



Traffic Jam

Mało skomplikowana, co nie oznacza, że łatwa. **Zadaniem gracza w TJ jest zmienianie położenia ulic tak, by jak najskuteczniej rozładowywać korki na drogach i kierować różnokolorowe samochody do ich miejsc przeznaczenia.** Sterowanie jest dość proste, choć by się w nim połapać, trzeba trochę planszę poobserwować, nie wszystko jest czytelne na pierwszy rzut oka. Etapów jest 33 i choć początkowe są obrazą dla inteligencji, później sytuacja staje się bardzo skomplikowana. Pal licho, gdy przełączać trzeba tylko 3-4 przekładnie. Aby sprawnie nadzorować ruch przy dziewięciu (tylu, ile jest klawiszy sterujących), trzeba być chyba cyborgiem. I to jest właśnie wada gry, gdyż nie ma ona jakiegokolwiek stopniowania poziomu trudności albo choć możliwości spowolnienia ruchu samochodów. Mimo to zabawa jest całkiem przyjemna.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWA-LOGICZNA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 3+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.033468 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 Siemens S55, Sony-Ericsson T610

Podobne gry:
Nafciarz - ocena 4, cena 3,66 zł, kod: AA99.032798, telefony: 30 40 60 Nokia 6310i, 3410, Siemens S55
Oil Master - oceny brak, cena 3,66 zł, kod: AA99.031403, telefony: 30 40 60 S M

Autor: Allor

Baldur's Gate

Od razu trzeba zaznaczyć: nie nastawiajcie się na dokładną konwersję gry na komórki, bo poza światem i tytułem zbyt wiele wspólnego nie mają. To jednak nie przeszkadza, by spędzić przy niej miłe chwile. Tworzenie postaci w końcu jest i to z wyborem rasy, profesji, ustalaniem cech, wchodzeniem na poziomy i zdobywaniem nowych umiejętności. Wrogów do zabicia i zagadek do rozwiązania również nie brakuje, **zwiedza się tak lasy, jak i podziemia, a obsługa za pomocą klawiatury większości telefonów nie nastręcza problemów**, można także skorzystać z tutoriala. Z ułatwień warto jeszcze wymienić automatyczne celowanie i klawisz akcji odpowiadający za rozmowy i ataki. Jedyne, do czego można się wprawdzie przyczepić, to niezbyt imponująca grafika i skokowa animacja, ale nie zmienia to faktu, że jako lekkie RPG Baldur's Gate jest jak najbardziej godne polecenia.

GATUNEK: RPG
CENA: 10,98 ZŁ
OCENA: 4+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.036227 pod numer 7965.

Komórki: 40 60 S Sony-Ericsson K500i, K700i; Samsung E700; Sharp GX20, GX30, GX10; SAGEM MyV65, MyV75

Rabbitator

Bardzo prosta i przy tym zabawna gra logiczno-zręcznościowa, ze zdecydowanym wskazaniem na „zręcznościową". Wcielasz się w królika, który chce zdominować czarny rynek marchwi... Ale podarujmy sobie lepiej fabułę. :) **Gra to twórcze rozwinięcie idei Pacmana. Zadaniem gracza jest zaznaczenie całej planszy w określonym kolorze.** Początkowo, aby to uzyskać, wystarczy wskoczyć na każdy kwadrat, później zaczynają się większe problemy - aby plansza zmieniła kolor na docelowy, trzeba na każde pole wskoczyć po dwa razy albo przeciwnie - każdy nadprogramowy ruch królika sprawia, że pola powracają do poprzedniego koloru. Grafika jest sympatyczna, wrogowie (z każdym etapem szybciej się poruszający) pomysłowi, dźwięk lepiej od razu wyłączyć - norma. Największą wadą gry jest jednak to, że nie można jej rozpocząć od dalszych etapów - zawsze trzeba wracać do samego początku.

GATUNEK: LOGICZNA
CENA: 3,66 ZŁ
OCENA: 3+

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS o treści AA99.035335 pod numer 7365.

Komórki: 30 40 60 Motorola V180; V300; Siemens SX1; SL45; SL65; M65; Sony Ericsson T610; T630; Z1010; Samsung C100; C370; C65; E100; E100; S300

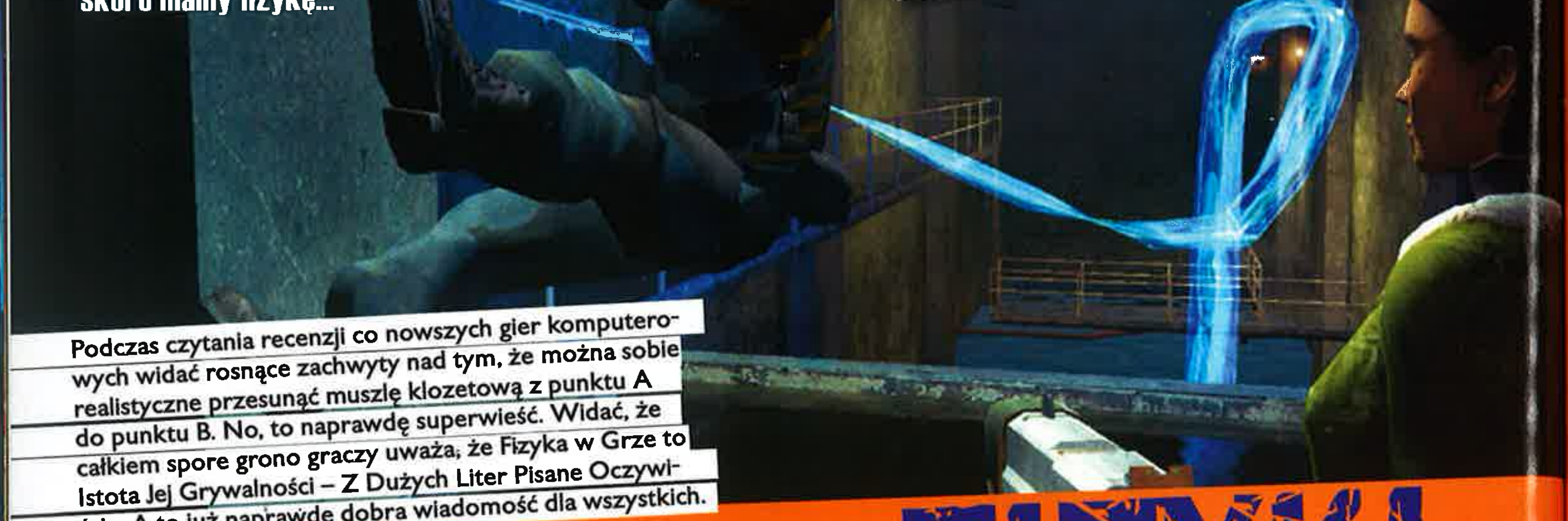
Nokia seria 30 8910i 3510i
Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140
Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650
Siemens - S55, M55, SL55, C60, MC60
Motorola - T722i, T720, T720i

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

THE EMPEROR STRIKES BACK
Dawno, dawno temu w odległej galaktyce powstało Imperium. Rządy w nim sprawował niepodzielnie format DVD gniotąc w zarodku wszelkie oznaki buntu. Młodzi rycerze MANTY niebieskim światłem swych mieczy, po długich bojach pokonali jednak zło i na tronie szczęśliwie zasiadł EMPEROR czytający również format DivX i polskie napisy w .txt.
Stary cesarz, jak wszystko na tym świecie, w końcu musiał odejść. Jego miejsce zajął EMPEROR 2. Nie tylko nie roztrwonił on schedy po ojcu ale, do starych, dodał wiele nowych osiągnięć. Można było już wygasić niebieskie światło. Walka została wygrana!
MPEG4 & XviD & DVD
DVD-007 Emperor 2
Czyta polskie napisy
do (MPEG 4 & XviD) w plikach .txt
Wyłączna dystrybucja na rynku polskim:
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4,
03-876 Warszawa, tel.:
+48 (22) 332 34 50, fax: +48 (22) 332 34 60
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl
Detaliczna sprzedaż wysyłkowa:
www.ultima.pl
e-mail: adam@ultima.pl
Nie daj się nabrać na podróbki.
Kup oryginał w dobrej cenie!
Czyta: .txt (TMPlayer, MicroDVD, MPL2), .srt, .sub
Możliwość uaktualnienia oprogramowania
Odtwarzanie muzyki i przeglądanie zdjęć
Wszystkie menu i OSD po polsku
3 pozycje, 2 wielkości i 2 kolory napisów
Opcja przyspieszania i zwalniania
Wbudowany dekoder AC-3
Systemy PAL i NTSC
DVD\MPEG 4\XviD\DVD+/-R\DVD+/-RW\SVCD\VCD&VCD2.0\CD
JPG\CD-R\CD-RW\CVD\VCD\CD-DA\MP3\WMA\Picture-CD
Los Angeles California

H-L 2 powstawała 5 lat. Nad jej fabułą przez ten czas myślano przez 5 minut.

QUALIS | BAJKA (META)FIZYCZNA



Fabuła nie jest nam więcej potrzebna w grze! Bo i po co, skoro mamy fizykę...

Podczas czytania recenzji co nowszych gier komputerowych widać rosnące zachwyty nad tym, że można sobie realistyczne przesunąć muszlę klozetową z punktu A do punktu B. No, to naprawdę superwieść. Widać, że całkiem spore grono graczy uważa, że Fizyka w Grze to Istota Jej Grywalności – Z Dużych Liter Pisane Oczywiście. A to już naprawdę dobra wiadomość dla wszystkich.

Radosna chuć FIZYKI,
czyli idzie w końcu nowe w FPP!

Daje się wyszperać źródło owego zdrowego, rumianego poglądu z gier multiplayerowych w stylu Counter-Strike, w której faktycznie nierealnie działający AK-47 pewnie nikogo by nie bawił. Lecz multiplayer ma swoje odrębne prawa, a tryb single był dotychczas traktowany nieco po macoszemu, jeżeli idzie o realizm fizyczny. Na szczęście pojawiło się nowe. Zachwyty nad fizyką przy tytułach, takich jak Half-Life 2 czy Doom3. Half-Life 2 i jego słynna moc Jedi, ekhm... przepraszam – spluwa grawitacyjna. **Nikt przy tym zbytnio nie rozwodzi się nad fabułą, scenariuszem.** No ale po co komu fabuła w grach FPS?

Właśnie - **po co komu fabuła?** Jeżeli w grze jest wystarczająco dużo Shaderów i jest fizyka, to grze to powinno wystarczyć. Oczywiście Shaderów nie w wersji 1.1, bo one są wiejskie, ale w wersji dokładnie 2.0, bo jak wszyscy wiemy, wersja 3.0 to głupi kapitalistyczny marketing robiący naiwnym ludziom wodę z mózgu. A każdy gracz, prawda, to człek trzeźwy jak noworodek przed karmieniem. Fabuła zatem jest nudna i tyle. Oczywiście Doom 3 nie ma specjalnie rozbudowanego scenariusza, co jest wadą - ale tylko w przypadku Dooma 3. Tak się bowiem składa, że pierwsze dwa Doomy opowiadały o głębokim konflikcie pomiędzy filozofią Hegla a systemem Kanta. Niestety głupi Carnack poszedł na łatwiznę i komercję, wyciął całą głęboką treść fabularną z Doomów i stworzył nader płytkiego Dooma 3 jako strzelaninę. **Rany – Doom jako strzelanina! Przecież to herezja jest!** I czysta komercja na pewno. I mało Shaderów to też – bo okna i gorąc z ognia to trochę mało. I kartoników nie można przesuwać sobie tak fajnie jak w Half-Life'ie 2. No i nie ma Alyx... Znaczy się, nie ma kobiet. Czyli kiepsko. W Half-Life'ie także nie było kobiet, lecz w Half-Life'ie 2 już są – więc można, jak się chce. Wprawdzie z Alyx żaden cud świata, bo deska z niej straszna i do walorów Lary C., Pań Kapłanek z gier RPG czy Pań Wampirów z Bloodlines się nie umywa, no ale... Wróćmy może jednak do fizyki.

Doom 3 jest kiepski, ponieważ nie doceniono roli fizyki w grze. W Doomie 3 jest za mało beczek i kartonów do uważnego śledzenia realiów poruszania się ciał stałych, nie mówiąc już o tarczach od piły służących analizie lotu metalowych przedmiotów. To aż wstyd. Jeżeli Realistyczna Fizyka ma budować grywalność, jeżeli model fizyki w grze ma wszystko budować - należy być konsekwentnym. Oprzeć całość na fizyce, a tego taki Doom 3 nie raczył. Oczywiście Half-Life 2 także nie jest idealnym wzorem, ponieważ spluwę grawitacyjną służącą do testowania zasad fizyki, otrzymujemy dopiero po jakimś czasie.

A nie od rzeczy byłoby sobie poprzesuwać puszki czy kartony już od wyjścia z pociągu w mieście 17, bo na peronie wala się parę drobiazgów. Oczywiście podrzucanie owych puszek jest także w stanie dostarczyć pewnej porcji radości, choć nie ma to jak prawdziwy kop grawitacyjny.

Fizyka w dobrej grze musi być tak super, aby każdy kartonik można było sobie przewrócić Zgodnie z Prawami Fizyki. Przecież to samo w sobie zapewnia ubaw po pachy. I pewnie wszyscy gracze lubujący się w fizyce, tak to sobie wyobrażam, po prostu przesuwają wszystko z kąta w kąt na danej mapie i mają z tego entuzjastyczne wrażenia. *Ale supergra! Super sobie przesuwam beczkę z punktu A do punktu B! I jakże się ona realistyczni e toczy, zgodnie z grawitacją. Ale super! Wow! Ale fizyka realna! Yeah! A teraz przesunę sobie tę skrzyneczkę obok! Wow! Ale realizm! No supergra! Wow!*

Zapewne można się bawić przy znakomicie oddanej fizyce świata doskonale... A fakt, że poza superfizyką i shaderami na wodzie, lądzie i powietrzu **Half-Life 2 rozczarowuje fabularną wtórnością, serwując graczowi kawałki scenariusza znanego z innych gier** (Red Faction 1, Halo, FarCry i... Medal of Honor, Hidden and Dangerous, Call of Duty). No dobra, ale przecież już wiemy, że **fabuła nie jest nam więcej potrzebna w grze, skoro mamy fizykę.** Half-Life 2 po prostu jeszcze się waha, jeszcze wtrąca coś, co próbuje być fabułą. Zupełnie niepotrzebnie, skoro ma tyle kartonów do przesuwania.

Rozczarowujące pod względem fizyki są także gry Far Cry oraz Riddick: Butcher Bay. Bo cóż, w Far Cry'u w ogóle mamy bardzo mało beczek do przesuwania w kontekście sporej wielkości gry, nie mówiąc już o zupełnym braku kartonów (nie wspominam przez litość o puszkach). Owszem, parę beczek napotkamy, ale dla prawdziwego miłośnika Realnej Fizyki w grze jest tego żałośnie mało. A przecież, jakże by serce się cieszyło i jakże by potężnie grywalność wzrosła, gdyby można było przesunąć sobie jakąś cną skrzyneczkę po pięknej plaży w stronę wody zrobionej na shaderach w wersji 2.0 czy po trawce zrobionej masowo za pomocą shadera 3.0. Dreszcz rozkoszy przebiega po ciele na myśl o wodzie liżącej naszą skrzynkę – oczywiście zgodnie z zasadami fizyki! Te odbicia! Te refrakcje! Och... Super.

Riddick jest jeszcze gorszy, w beczkę można co najwyżej walnąć piąchą, skrzyń nie ma, a paczki papierosów się zbiera, a nie przesuwa z kąta w kąt. I jakiż to ma sens? Ludzie, a gdzie fizyka?! Gdzie owa radość z fizyki w grze, na której buduje się grywalność?! Dlatego Riddick jest tak nędzną grą, bo nie ma co w nim przesuwać i w ogóle kicha fizyczna. Poza tym tam także nie ma kobiet! W całym cholernym Riddicku gracz nie znajdzie nic kobiecego, poza głosem żony gościa od dźwięku w roli komputera... Żenujące, ale i typowe – **tam, gdzie nie ma fizyki, tam i kobiet brak.** Mam nadzieję, że twórcy gier FPS wezmą sobie ową złotą zasadę do serca. Dodatkowo, proszę autorów gier, proszę sobie popatrzeć na wzorową fizykę Biustu Pań Wampirów w grze Wampire The Masquarde: Bloodlines tudzież na wzorową wielkość biustu i wzorcowe jego od-

słonięcie. **To się nazywa realna fizyka i dobrze by było się tego trzymać**, a nie bawić się w jakieś filigranowe panienki w stylu wspomnianej już Alyx czy Sydney z gry Alias. Tylko na porządnym biuście widać, jak dobry jest system animacji szkieletowej postaci!

Oczywiście im dalej w głąb czasu, tym miłośnik fizyki w grze czuje się gorzej. Bo właściwie dopiero Half-Life 2 jakoś zaspokaja chucie realistów przesuwania skrzynek. Pierwszy Half-Life, owszem, skrzynie przesuwał, no ale zupełnie beznadziejnie, nierealnie, stąd mierną był grą. Doomy? Śmiech na sali, bo tam to beczka co najwyżej potrafiła wybuchnąć nierealistycznie. Quake? Podobnie. Unreal? Jasne... a gdzie tam są jakieś skrzynie do realistycznej fizyki gry? No One Lives Forever? Szkoda słów. Chrome? Tam to wszyscy mają za szeroko oczy rozstawione. Painkiller? Beczki zepchnięte do niegodnej roli wybuchających elementów, wstyd i tyle. AvP? Chaser? Soldier of Fortune? Judge Dredd? Itp., itd. - tak naprawdę to wszystkie gry do czasów Half-Life'a 2 mogły co najwyżej poszczycić się ułomną wersją systemu Havok. Miłośnik fizyki wie, co to jest system Havok – **bez niego gra jest absolutnie niegrywalna, choćby fabułę spłodził sam Sapkowski podlany Kingiem i pomnożony Lemem oraz spotęgowany Dostojewskim i Dickensem**. Nada, zero, null, ni ch...olery – **bez Havoka gra nie ma co szukać uznania w oczach graczy**. I słusznie.

Ale co tam przeszłość. Idzie przecież radosna przyszłość. **W końcu idą gry bez zbędnej fabuły**, w której autorzy częściej się gubią, niż próbują coś ciekawego powiedzieć. Bez fabuły, która traktowana jest jak chłopiec do bicia i zmienia się wraz ze zmianami w silniku gry, humoru gości od map czy kataru grafików. Zatem wreszcie się gry FPS z okowów fabuły wyzwolą. I przyjdzie czas na naprawdę realistyczne gry – z konkretną fizyką uwzględniającą efekty kwantowe, grawitacyjne, oddziaływania słabe i silne. Nie będzie już tak, że gracz zmuszony do śledzenia mętnych zakrętów scenariusza, ominie przypadkiem parę skrzyń do przesunięcia, jakieś beczki do przetoczenia, parę puszek do kopnięcia, kartonów do wrzucenia w wodę i sprawdzenia, jak toną, czy parę ciał, które realnie spadają z wysoka na bruk. O nie! Gracz tedy będzie musiał przede wszystkim i głównie przesuwać skrzynie, patrzeć na realne wygibasy szkieletowych modeli postaci, będzie musiał kopać puszki na odległość, toczyć beczki i wrzucać obowiązkowo kartony do wody w celu obadania ich rozkładu. **I jakaż to będzie radość móc sobie zagrać w takie fajne gry z takim realnym silnikiem.**

Jak sądzę, nie tylko dziedzina FPS się zmieni. Także gry przygodowe, czego niezłym przykładem może być już Broken Sword 3, w którym miłośnik przesuwania skrzyń znajdzie sporo satysfakcji. **Realna fizyka jest wdzięcznym tematem na pomysły do gry przygodowej, erotycznej, strategicznej czy nawet RPG.** Poszukiwacze Przesuniętej Skrzyni, Namiętne Dwie Beczki, Mroczne Widmo Puszki Odbitej w Shaderze. Będzie się działo... System Havok zawładnie i tą dziedziną gier, bo czyż nie lepiej kopnąć puszkę w dal czy mieć świadomość, że wszystkie kartony na mapie czy lokacji można sobie poprzesuwać w dowolne inne miejsce, niż zajmować się czymś tak nudnym, niekomputerowym, niegrzejącym GPU i CPU jak fabuła? Zresztą skoro gry dążą ku realizmowi - to i fabuła powinna być realna. A w życiu jak w życiu, prędzej człowiek kopnie puszkę, walnie się w skrzynię czy przesunie karton, niż spotka Larę Croft w negliżu czy zastrzeli obcego z shotguna. No więc **pora na zdrowy, męski, fizyczny realizm**.

Trzeba będzie oczywiście zmienić system oceniania gier, bo jakżeby inaczej. Dziś recenzent coś tam wspomni jeszcze o fabule i logice świata gry, lecz najwyższa pora poświęcić większość czasu na analizę możliwości interakcji gracza ze światem gry. *Czy można przesuwać sedesy? Jak zachowują się skrzynki w wodzie? Co i jak możemy w grze przesuwać sobie? Jak realistycznie upadają ciała wroga? Jak długo karton unosi się na wodzie? I czemu nie tonie? A jak tonie, czy tonie realistycznie? Czy są beczki? Ile beczek wykorzystano do przetoczenia ich na wroga? No i czy odrzut przy strzale z AK-47 jest odpowiedni? Czy butla z gazem wybucha? Czy TV strącone na ziemie psuje się?* Proponuję przyznawać bonusowe punkty za możliwość przesuwania rzeczy z punktu A do punktu B, bowiem owa czynność sama w sobie wspaniale buduje grywalność, atmosferę, no i w ogóle super jest.

Half-Life 2 powstawał prawie 5 lat. W ciągu tych 5 lat nad fabułą myślano 5 minut. O 5 minut za dużo, bo i tak nic nie wymyślono. Ale za to beczki można sobie przesuwać i skrzynie, także puszki kopać i TV z gniazdka wyciągnąć, i woda ma shadery, i się w niej odbija wszystko, co do niej wpadnie. To tak jednym tchem. Teraz, kiedy już wiemy, że owe 5 minut to był czas zmarnowany, mam nadzieję, iż twórcy gier wezmą się do roboty i miast dumać 5 minut nad fabułą do gry, wrzucą w tym czasie na mapę 5 puszek, które można będzie kopnąć z siłą 5 KN na odległość 5 metrów. Za co gra otrzyma oczywiście ocenę 5/5. I wszystko dobrze się kończy. Jak w bajce. **|CDA|**

WWW.HYPER.PL

ZOSTAŃ UCZNIEM ONIZUKI! OBEJRZYJ STWORZONY PRZEZ THORU FUJISAWĘ SERIAL ANIME „GREAT TEACHER ONIZUKA". HISTORIĘ BYŁEGO GANGSTERA, KTÓRY POSTANAWIA ZOSTAĆ NAUCZYCIELEM. PRZYJEMNA SZKOŁA? TO MOŻLIWE! SAM SIĘ PRZEKONAJ. HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 21.00 DO GODZ. 1.00 PO PROGRAMIE ZIGZAP.

BEZ HAMULCÓW!

rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

Japonia w świadomości przeciętnego Polaka to kraj technologicznego raju i supernowoczesnych rozwiązań. Dotyczy to także graczy.

MR JEDI | GRANIE PO JAPOŃSKU

Jak to się robi w Japonii?

(Czyli jak dobrze być japońskim fanem gier.)

Raj. Tak jednym słowem można by podsumować nasze wrażenia, po ujrzeniu tego, co oferuje przeciętnemu graczowi japoński przemysł software'owy i hardware'owy. Jako że takie puste w sumie określenia rzadko kiedy dają chociaż ogólne pojęcie o zjawisku, posłużę się kilkoma przykładami. Wyobraźcie sobie zatem prostą sytuację. Macie jakąś ulubioną grę, serię lub kilka gier i zagrywacie się w nie do upadłego, uwielbiając przebywać w tej krainie, kochając bohaterów, żyjąc tymi klimatami. Wiadomo zatem, że naturalną koleją rzeczy **chcecie się otaczać elementami waszego ulubionego świata** – plakatami, wszelkiego rodzaju drobiazgami, na waszym komputerze i w telefonie znajdują się tapety i dźwięki z gry itd.

Gadżetowy raj

Problem jednak polega na tym, że w rzeczywistości macie niewielki wybór, nawet jeśli bylibyście mieszkańcami jednego z zamożniejszych krajów gdzieś w zachodniej części naszej planety. W Japonii jest natomiast dokładnie odwrotnie. Jeśli nawet czegoś nie ma, zdobycie tego jest tylko kwestią czasu. **Do popularniejszych gier jest wszystko.** I nie jest to przenośnia. Do ulubionej gry możecie kupić artbooki, fanbooki, poradniki, płyty z muzyką, desktopami, koszulki z nadrukami, breloczki, figurki, karty telefoniczne, plakaty, standy, naklejki, kubeczki, prezerwatywy (!), podkładki pod myszkę, pudełeczka na drugie śniadanie, pościel... Oraz setki rzeczy, które wam jeszcze wpadły do głowy, lub takie, o których w ogóle nie pomyśleliście. Całą resztę natomiast, która jakimś cudem nie została wyprodukowana, można łatwo wykonać na zamówienie lub szybko sprowadzić.

Używane gry na Dreamcasta, jeszcze nie odpakowane z folii, za kilkanaście złotych sztuka.

Do wielu popularnych gier produkuje się seriale telewizyjne, wypuszcza całe serie telefonów komórkowych (które tam sprzedaje się w takich ilościach i tak łatwo jak u nas hamburgery), zatrudnia światowej sławy gwiazdy do podkładania głosów (ot np. Michael Jackson w „Space Channel 5"), a większe hity mają większą i lepszą promocję niż hollywoodzkie superprodukcje.

Raj dla gracza

No dobrze, ale co z tego wszystkiego ma szary gracz? Przede wszystkim szary gracz nie jest tam szary. Jest kolorowy i otoczony przez równie kolorowych fanów komputerowej rozrywki jak on sam. W powszechnym użyciu jest tu wszystko: PC i Macintoshe, komputery stacjonarne, kosmiczne laptopy i telefony komórkowe z grami, Internetem z wysokiej rozdzielczości miniaturowymi kamerami, konsole domowe i przenośne. W większości domów potrafi stać po parę komputerów (KAŻDY z legalnymi pakietami oprogramowania – systemem operacyjnym, pakietami graficznymi i biurowymi itd.) z pełnym osprzętem - rzecz jasna (nagrywarki DVD, skanery, drukarki). Natomiast wyposażeniem jeszcze bardziej standardowym są konsole. Zazwyczaj wszystkie dostępne na rynku. Ot, ciekawostka – **czy wiecie, że w Japonii taki np. Dreamcast nadal żyje i wychodzą na niego wciąż nowe gry?** To

zupełnie inny rynek i inny świat. **Po powrocie stamtąd czułem się jak po opuszczeniu innego wymiaru.**

Piekło portfela

Przejdźmy teraz do kolejnej, pewnie nurtującej was kwestii – pieniędzy. - Ha! Takim to dobrze! – powiecie. – Mają więcej pieniędzy, niż są w stanie wydać, więc na wszystko ich stać. – I tu was zaskoczę... tak, to prawda. Lecz... nie do końca. Wierzcie mi na słowo, NIE MA takich pieniędzy, których nie można by w Japonii wydać. I to w czasie krótszym, niż zdążycie powiedzieć „ciasteczko z czekoladą". Na każdego niezaprawionego w tym boju czeka tam wielka pułapka. Nie zapomnę scenki, gdy po raz pierwszy napatoczyliśmy się na pewnego delikwenta stojącego z totalnym opadem szczęki przed półkami z towarem i mamroczącego do siebie z błyskiem szaleństwa w oczętach: - *Składałem na wyjazd dwa lata! Jestem tu zaledwie dwa dni! A wydałem już prawie wszystko! Kupiłem masę rzeczy, których kupić nie planowałem! To jakieś szaleństwo!*

Nie, moi drodzy, to nie szaleństwo – to Japonia. Kraj mlekiem i miodem płynący dla KAŻDEGO fana, nie tylko gier komputerowych. Takich scenek jak ta widywaliśmy później bardzo wiele. W większości z nich główne role grali amerykańscy fani japońskiej popkultury, którzy wybrali się do Kraju Wschodzącego Słońca na zakupy.

Skośnooki second hand

Ale, ale – na każdą sytuację jest sposób, który zresztą my poznaliśmy na długo przedtem, zanim odwiedziliśmy ten kraj. Co prawda, nie jest on doskonały i jeśli będziecie nierozważni w wydawaniu pieniędzy, niewiele wam da, jednak pozwala w miarę sporo zaoszczędzić i o wiele więcej kupić. To magiczne słowa to – **second hand**. Ale nie, nie – zapomnijcie o sklepach z używanym towarem, jakie znacie. To nie są jakieś zapyziałe klitki ze stosem zniszczonych książek czy poszarpanych ciuchów. To normalne sklepy, z miłą obsługą i półkami pełnymi towarów. Czym zatem się różnią? Oczywiście – cenami. I to w większości przypadków KOLOSALNIE. **Sprzedawany tam artykuł potrafi kosztować nawet pięciokrotnie mniej niż w sklepie obok z „normalnym" towarem.**

Różnica polega tylko na tym, że jest on rozpakowany z folii (bo jego stan ZAWSZE jest idealny). Ba, czasami nawet można dostać towar jeszcze nienaruszony. Poza tym tego rodzaju sklepy mają jeszcze jedną zaletę – możecie tu dostać rzeczy, które już dawno temu zostały wycofane ze sprzedaży i np. mają sporą wartość kolekcjonerską. A tu trafiają za niewielkie pieniądze i w doskonałej jakości. A są to naprawdę pięknie wydane wyroby. Nikt tak nie potrafi wydawać jak Japończycy. Największe sklepy tego typu to wielkie sieci o powierzchniach naszych supermarketów z ciasno poupychanymi półkami uginającymi się od setek tysięcy towarów. Każdy gracz znajdzie tu coś dla siebie.

Taka sytuacja tyczy się nie tylko gier komputerowych, ale wszystkiego, co z nimi związane, również sprzętu, także tego komputerowego. **Gdy w Japonii wchodzi jakaś nowa linia sprzętu, półki z poprzednią generacją są czyszczone do zera.** A poprzednia wersja trafia szybko do sklepów ze sprzętem używanym. I tu jest podobna sytuacja jak w sklepach z używanymi grami komputerowymi, konsolowymi, płytami z muzyką, DVD z filmami i co tylko jeszcze wam przyjdzie do głowy. **Kosmicznie wyposażone laptopy, które u nas uznaje się za sprzęt rodem z filmów s.f., tam są już przestarzałe i można je nabyć za ułamek tej ceny co u nas.** Naprawdę, kochani, po powrocie z Japonii wszelkie hasła reklamowe o „niezwykle tanim" sprzęcie komputerowym/konsolowym/fotograficznym itd. przestają na nas robić jakiekolwiek wrażenie.

Japońska cyberkafejka

Kafejki internetowe. Te, rzecz jasna, też tam są i także poza wszystkim innym służą do grania. Godzinka w takim przybytku kosztuje od 100 (ok. 3 zł) do nawet 2500 jenów (ok. 80 zł). To zależy od lokalizacji, godzin otwarcia, zajmowanej powierzchni itp. Najdroższe są oczywiście te największe w centrum Tokio, otwarte do późnych godzin. My przetestowaliśmy kafejki w Tokio, Kioto i Hiroszimie. Wrażenia? Kosmiczne! Wyobraźcie sobie **każde stanowisko umieszczone w zamkniętej kabinie, z totalnie wypasionym i wyposażonym komputerem** (do wyboru: PC lub Mac) w nagrywarki DVD, pakiety programów graficznych, skanery, kamery internetowe, mikrofony, czytniki WSZYSTKICH kart pamięci, minidysków itd. Ponadto z każdego stanowiska jest bezpośredni dostęp do kolorowych drukarek i ploterów, na każdym komputerze zainstalowane są wszystkie gry sieciowe, znajduje się w nim również menu z napojami i zakąskami, które zamawia się przez mikrofon i które obsługa dostarcza do stanowiska. Dla bardziej leniwych i niezaradnych mieszkańców japońskich hoteli w większości z nich znajdują się stanowiska z Internetem na monety. Zasada jest śmiesznie prosta – wrzucasz 100 jenów i masz dostęp do komputera... na 10 minut. Warto zatem rozejrzeć się po okolicy. Zapytajcie kogokolwiek. KAŻDY zapytany Japończyk (kobieta, mężczyzna, biznesmen, gospodyni domowa, dziecko, piesek) nawet, jak nie będzie wiedział, gdzie i co jest, sięgnie po komórkę, błyskawicznie połączy się z Netem i po chwili odpowiedź będziecie mieli jak na dłoni.

Salonowy raj

A naprawdę warto popytać, bo dzięki temu możecie trafić do japońskich salonów gier. I to jest - moi drodzy - mocne uderzenie dla każdego ich fana. Oj, nawet nie zdajecie sobie sprawy,

Niezrozumiała dla „gaijinów" (czyli nas) hazardowa gra pachinko, polegająca na przesypywaniu kulek, jest dla wielu Japończyków bardziej uzależniająca niż narkotyki...

jak bardzo mocne. Tu żadne słowa i zdjęcia nie pomogą, to trzeba przetestować na sobie. Generalnie istnieje podział na salony gier wideo i hazardowe. Do tych pierwszych zalicza się wszystko, co nie służy do wygrywania pieniędzy, do drugiej grupy trafiają wszelkiego rodzaju automaty do gry (wideo i mechaniczne) oraz ukochane w Japonii *pachinko* (tu można sobie dosłownie *lecieć w kulki* i jeszcze sporo na tym zarobić). Tylko uwaga, w tych ostatnich raczej nie róbcie zdjęć, bo te **przybytki kontroluje yakuza**, a ci panowie w ciemnych okularkach to bardzo...nieobliczalne towarzystwo. Nie radzę nawiązywać bliższych kontaktów.

W każdym razie japońskie salony gier wideo to również klasa sama w sobie i nie znajdziecie nic podobnego w całym zachodnim świecie. Tamtejsze maszyny to często prawdziwe dzieła sztuki i pomysłowości konstruktorskiej. Zabawa w maszynach do arcypopularnego *ParaPara Dance* czy *Dance Dance Revolution* oraz pochodnych to prawdziwy szał. Rozmieszczone wokół fotokomórki, porywająca muzyka płynąca z potężnych głośników, wielkie wyświetlacze, wyścig z rytmem i czasem to coś, czego nie da się opisać. Hej, a może chcecie złapać za samurajski miecz i pojedynkować się z widocznymi na ekranie hordami przeciwników? Specjalnie zaprojektowana maszyna wyłapie wasz każdy ruch i przeniesie go na ekran! Naprawdę, to trzeba zobaczyć samemu...

O tym jak bardzo Japończycy kochają komputerową rozrywkę, niech chociażby świadczy fakt, że w większości hoteli przy każdym odbiorniku TV w pokoju leży sobie pad. Jeśli macie ochotę pogiercować, wystarczy zgłosić taką ochotę, a natychmiast wasz odbiornik ożyje i poczujecie się jak w domu. Tylko kto by chciał siedzieć w hotelu i giercować, gdy wokół tyle atrakcji?

Witajcie w przyszłości

Japończycy nawet zwykłej telewizji nie mają normalnej. Podczas pobytu w Japonii odwiedziliśmy - na przykład - siedzibę telewizji państwowej – NHK. Zaprezentowano nam tam m.in. projekt, który znajduje się obecnie w fazie testów, a mianowicie – telewizję trójwymiarową. Że co? Że niby to już znacie? No tak, my również – wystarczy odpowiednio nakręcony materiał oraz specjalne okulary... Ha, a właśnie, że nie! Wyobraźcie sobie, że tu macie ten sam efekt, tyle że... **bez okularów!** Czyżbyśmy byli o krok od telewizji holograficznej niczym z jakiejś powieści s.f.?

Tak, kochani, dokładnie tak. A stąd już malutki kroczek do gier. Wyobraźcie sobie, jaką mielibyście frajdę, gdyby wasza ulubiona doomanka nagle przeniosła się na podłogę waszego pokoju, wrogowie was otoczyli i zawyli do waszych uszu dysząc wam w kark? To się dopiero nazywa jazda, co? Tyle że pewnie wtedy skoczy sprzedaż pampersów, bo wrażenia na pewno będą mocne. A zapewniam was, że dla nas były. Do zobaczenia w niedalekiej przyszłości. **[CDA]**

ELO!

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Maj... wkrótce matura... szkolna gorączka... egzaminy... Może warto się odstresować? Jeśli tak, polecamy lekturę tego kącika. Stworzyliśmy go wraz z chłopakami z joemonster.org tylko po to, żebyście na chwilkę oderwali się od codziennych stresów. Miłej zabawy!

8 bardzo irytujących rzeczy

1. Ludzie, którzy wskazują na nadgarstek pytając się o godzinę. Wiem, gdzie jest mój zegarek, kolego, a gdzie jest twój?

2. Ludzie, którzy potrafią przez godzinę szukać pilota do TV, bo nie chce im się wstać i zmienić programu ręcznie.

3. Gdy coś zgubię, znajdę, a ludzie mówią *„jest zawsze tam, gdzie szukasz na końcu"*. Oczywiście, że tam jest. Dlaczego miałbym dalej szukać, gdy już to znalazłem? Czy ludzie tak robią? Kim są i gdzie żyją?

4. Gdy podczas oglądania filmu ludzie mówią *„hej, widziałeś to?!"*. Nie, mośku, zapłaciłem 20 zł, żeby pójść do kina i lampić się w podłogę!

5. Ludzie, którzy pytają *„mogę się o coś spytać?"*. Wiesz, słońce, dałeś mi szansę uniknięcia pytania...

6. Gdy coś jest *„nowe i ulepszone!"*. Które z tych dwóch? Jeśli jest nowe, to nic przed tym nie było. Jeśli jest ulepszone, to coś musiało być przed tym.

7. Gdy ludzie mówią *„życie jest krótkie"*. Że co? Przecież to najdłuższa czynność, jaką człowiek kiedykolwiek wykonuje! Co można robić dłużej?

8. Gdy czekam na przystanku i ludzie się pytają *„czy jechał już autobus?"*. Czy sterczałbym tu jak głupi, gdyby już jechał?

Ogłoszenia towarzyskie z brytyjskich gazet

I kto mówi, że Anglicy są nudni, flegmatyczni i bez polotu? Niby Anglicy, a fantazja iście ułańska...

LUBIĄCY wypić, 35, poszukuje uzależnionej od seksu pani o bujnych kształtach, zainteresowanej mężczyzną, który kocha piwo, fajki, piłkę nożną i lubi wszczynać bójki na głównej ulicy o 3 rano.

ZGORZKNIAŁY, rozczarowany, porzucony niedawno przez wieloletnią narzeczoną poszukuje porządnej, uczciwej i odpowiedzialnej kobiety, o ile taka jeszcze istnieje w tym świecie zdominowanym przez wredne dziwki.

RUDY, często pakujący się w kłopoty, z ciężką ręką po paru głębszych, poszukuje zamożnej kobiety celem pozyskania pieniędzy na kaucję. Seks niewykluczony.

WREDNY gnojek o barwnym słownictwie, mieszkający w zawilgoconej ruderze na zadupiu, poszukuje gorącej blondynki.

CZCICIEL szatana poszukuje podobnie myślącej pani w celu wspólnego jadania kolacji, rozmów, tańców, romantycznych spacerów i zabijania kotów na cmentarzu w srebrzystej poświacie pełni księżyca.

OPTYMISTA, 35, poszukuje 20-letniej supermodelki, najchętniej posiadającej własny browar (może być niewielki) i bezpruderyjną siostrę-bliźniaczkę.

MĘŻCZYZNA średniej budowy, 27, ciemne włosy, niebieskie oczy, poszukuje alibi na noc z 8 na 9 stycznia, w godzinach 20.00-23.45. Chętnie na zasadzie wzajemności.

Marek Lenc

Irak bez Saddama Husajna

Syn kolegi z pracy służył w Iraku (wrócił cały i zdrowy w zeszłym tygodniu, szczęściarz) i z racji swej funkcji często wizytował „Wojska Sprzymierzone" (najwyraźniej lubił też naszą armię). Wygląda, że nieco nudziło mu się, bo zbierał „wojskowe kwiatki" do notesu - czy autentyki, nie odważę się potwierdzić:

***

Nieważne jak, ale ten koniec trzymaj zawsze w kierunku przeciwnika – nalepka na przenośnej wyrzutni rakiet.

***

Kiedy wyciągniesz zawleczkę, Szanowny Pan Granat przestaje być twoją maskotką – US Marine.

***

Źle wyregulowany spust w twoim wyrzutniku granatów M203 może wystrzelić, kiedy się najmniej tego spodziewasz. Uczyni cię to raczej niepopularnym gościem wśród tych, co ocaleli z twojego plutonu - US Army's Magazine of Preventive Maintenance.

***

Każdy okręt może być trałowcem... przynajmniej raz! - US Marine.

***

Kiedyś w West Point mówili nam, że AK-47 jest najgorszym karabinem na świecie, niedorastającym do pięt M16. Wykładowcy zostali wysłani na Bliski Wschód, aby zweryfikować tę opinię. Ci, którym udało się wrócić, wymawiają poprawnie „Kałasznikow" – oficer sztabu US Army na prelekcji.

***

Polskie chłopaki w Iraku też mają czarne poczucie humoru:

- Nigdy i pod żadnym pozorem nie mów sierżantowi, że nie masz nic do roboty! Nie wytłumaczysz się, że piasku zabrakło...

- Jeżeli widzisz biegnącego co sił w nogach magazyniera amunicji, zrób wszystko, aby go wyprzedzić!

- Jedno, czego nam jeszcze Arabowie nie rozkradli, to nasze zapasy

AUTENTYKI

Mój brat ma sklep z duperelami. Powiedzmy, że 501 drobiazgów - dezodoranty, proszki, długopisy itp. W kosmetycznych sklepach jak to zwykle wszyscy się psikamy „na próbę" dobrym kosmetykiem. Rzecz się działa przed Bożym Narodzeniem. Przylazła baba i dawaj sznupie po półkach. W końcu coś dorwała, powąchała i popsikała się pod pachami... tylko że był to sztuczny śnieg w aerozolu.

AUTENTYKI

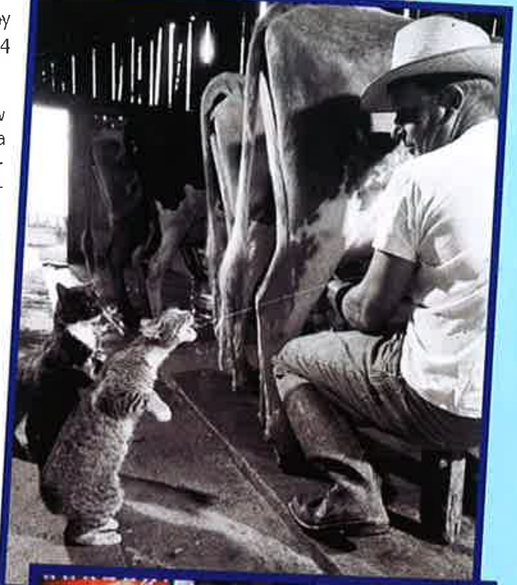
Kiedy budowaliśmy domek, był taki okres, że jeszcze w nim nie mieszkaliśmy, a były w nim już rzeczy, które można by ukraść. Jako że ojciec pracuje w branży budowlanej, znajomości wśród robotników ma. Tak więc w domku zamieszkało dwóch panów pochodzących z byłego bloku wschodniego. No i zaczyna ojciec tłumaczyć chłopom, że jeśli coś się będzie działo, ktoś będzie się próbował włamać czy coś, mają telefon i niech dzwonią od razu na policję. Chłopina patrzy na niego ze zrozumieniem i w końcu pyta z pięknym akcentem:
- A to w ryj nie można dać??

wódki. Wszystko nosimy przy sobie i pilnujemy 24 na dobę!

• Według terrorystów Honker nie nadaje się na pojazd samobójcy. Wymaga sześciu ludzi i duuużo czasu, aby go dopchać pod Green Zone!

• Braki w sprzęcie? A co to takiego? Idziesz do najbliższej arabskiej chałupy, dajesz gospodarzowi w ryj i on uprzejmie otwiera piwnicę pytając: C3? F1? AK-47? (Okrutne, lecz prawdziwe...)

• Dobry dzień? To taki, kiedy po śniadaniu coś przelatuje i wybucha ze 300 m dalej, wskakujemy za worki z piaskiem, wywalamy cały magazynek amunicji w kierunku pustyni, po czym śpimy smacznie za tymi workami do samego wieczora...



Marek Lenc

Przestępczość (nie)zorganizowana

Kulturalny rabuś został umieszczony w areszcie, chociaż jego starsza ofiara wstawiała się za nim, tłumacząc policjantom, że podczas napadu zachowywał się niezwykle uprzejmie. Emerytka z Austrii zeznała przed sądem, że już dawno nie napotkała na swojej drodze równie dobrze wychowanego przestępcy. Cóż takiego zrobi ów Pan? Wyrwał on kobiecie torebkę i uciekł, ale po chwili powrócił widząc, że upadła na ziemię i pomógł jej wstać.

Chuligan, który próbował napaść na ulicy 88-letniego staruszka, miał pecha wybrać sobie na ofiarę byłego mistrza bokserskiego i został przez niego porządnie poturbowany. 20-letni rabuś chciał ukraść sędziwemu Gerhardowi Brinkmannowi portfel nie wiedząc, że jego przeciwnik był w przeszłości mistrzem Niemiec w wadze lekkiej.

Pewna kobieta, której skradziono w kawiarni telefon komórkowy, znalazła go z łatwością w skarpetce złodzieja, który nie zdążył go wyłączyć - podała agencja Belga. Kobieta, siedząc w kawiarni, telefon komórkowy położyła na stoliku i nie zwracała na niego uwagi. Kiedy zauważyła, że telefon zniknął, skorzystała z telefonu przyjaciela i szybko wystukała numer swej komórki. Jej sygnał rozległ się przy sąsiednim stoliku. Siedzący przy nim złodziej ukrył aparat w skarpetce. Kobieta odzyskała komórkę, a złodzieja zatrzymała policja.

Trzej niedoszli rabusie w niecodzienny sposób próbowali wtargnąć do restauracji w Australii. Podczas mocowania się z drzwiami, nie zauważyli, że otwierają się one przez rozsunięcie, podał serwis ABC News. 20 klientów lokalu w Gerringong (Nowa Południowa Walia) z rozbawieniem obserwowało daremne wysiłki mężczyzn.

Trzech mężczyzn podczas powrotu z górskiej jadłodajni w Colorado zauważyło potrącone zwierzę na drodze. Szybko zdecydowali zabrać je do weterynarza. „Wyglądało, jakby mówiło: »Proszę, pomóżcie«" – powiedział 21-letni Jason, który określił zwierzę jako rysia. Wspomniany ryś zajął cały tył dżipa. Podczas jazdy na dół, panowie zauważyli samochód szeryfa i poprosili go o pomoc. Zastępca szeryfa był w szoku, kiedy się okazało, że w dżipie siedzi trzydziestokilogramowy lew górski. Natychmiast wezwano pomoc dla dzikich zwierząt. Szeryfa jednak zaintrygował zapach marihuany z tyłu wozu. Panowie tłumaczyli, że to pewnie czuć mocz rysia. Jednak to nie przekonało oficera i aresztował Jasona pod, jak się okazało, słusznie postawionym zarzutem posiadania narkotyków.

Brytyjska policja aresztowała ulicznego artystę, który udawał, że jest samochodem Formuły 1. 32-letni David Honan rozśmieszał przechodniów, biegając po chodnikach Yorku w czerwonym kombinezonie Ferrari z kołem kierownicy w rękach, jednak policjanci aresztowali go pod zarzutem zakłócania porządku publicznego i ukarali grzywną w wysokości 1000 funtów, ponieważ „jego zachowanie groziło wypadkiem drogowym".

Trzej niemieccy seniorzy - najmłodszy ma 63 lata, a najstarszy 74 - są podejrzani o dokonanie 14 napadów na banki i zrabowanie łącznie ponad 1 miliona euro - poinformowała w środę prokuratura w Hagen (Nadrenia Północna - Westfalia). Każdy z bandytów ma bogatą przeszłość kryminalną. Na początku listopada zeszłego roku noga im się powinęła i zostali ujęci podczas przygotowań do kolejnego napadu. Od tego czasu przebywają w areszcie. Z pieniędzy, o których zrabowanie są podejrzani, odzyskano dotąd ok. 400 tys. euro; nie wiadomo, gdzie jest ponad 600 tys. euro. Seniorzy - zapewne najstarsi bandyci w Niemczech - grasowali w okresie od grudnia 1988 do listopada 2004 roku. Napadów dokonywali zamaskowani i uzbrojeni. Według prokuratury, motywem ich działania nie była trudna sytuacja finansowa. Dwaj podejrzani złożyli już podobno obszerne zeznania, trzeci nie przyznaje się do winy. Daty procesu jeszcze nie wyznaczono.

Pewien rabuś dokonał małego zakupu na stacji benzynowej. Kiedy sprzedawca otworzył kasę, mężczyzna potraktował go gazem łzawiącym, chwycił ok. 200$ i zwiał. Niestety, zostawił na ladzie swój portfel. Policja odczekała kilka dni, a następnie dała ogłoszenie w gazecie, że znaleziono ów portfel. Wkrótce rabuś się po niego zgłosił i można było go aresztować.

Przestępca w Minneapolis napadł na spożywczak i popełnił błąd, odkładając broń na ladę, by obiema rękami zgarnąć pieniądze. Kiedy pakował pieniądze w torebkę, sprzedawca chwycił broń i kazał złodziejowi uciekać. Rabuś zwiał, ale wrócił po jakimś czasie, prosząc o zwrócenie mu pistoletu. Podczas rzucania się zsunęła się jego maska z twarzy i zwiał drugi raz, również bez broni. Policjanci przybyli w momencie, gdy rabuś uciekał ze sklepu i zdążyli go zatrzymać. Oskarżono go o napad z bronią w ręku. Do kompletu policjanci znaleźli w samochodzie zatrzymanego prawą rękawiczkę, która pasowała do lewej rękawiczki porzuconej w sklepie.

AUTENTYKI

- Poproszę pani datę urodzenia.
- Czterdziesty siódmy...
- Pełną datę...
- Tysiąc dziewięćset czterdziesty siódmy...

* * *

Plac Szczepański, clubowy club Prozak. Przed wejściem lasia Von plastic del fantastic i jej men el ziom. Młodzieniec mówi:
- Jak ty możesz być taka, bawisz się pół roku na mój koszt...
- Uspokój się...
- Co uspokój się, jak dla mnie, to ty zwykła k*** jesteś, leje na ciebie... Aha! I oddawaj kwiatka!

* * *

Moja rodzicielka jest mistrzynią w popełnianiu gaf. Przykład: poczekalnia, gabinet ginekologiczny. Obok mojej mamusi siedzi kobieta z widocznym brzuszkiem.
Mamka: Który miesiąc?
Kobieta: ...Staramy się...

... Po prostu była gruba.

W tekście "Jakiej muzyki słucha twoje dziecko" w Tipsomaniaku 2005 pominęliśmy nazwisko autora: Łukasza Marciniaka. Sorry za przeoczenie.

KURS REKLAMY NIESZABLONOWEJ

Czy chciałeś kiedyś coś sprzedać na internetowej aukcji, a nie miałeś pomysłu, jak to zareklamować? Ze względu na twój bezcenny czas, który musiałbyś poświęcić na studiowanie fachowej literatury, postanowiliśmy zaproponować ci szybki, kompleksowy i co ważne - bezpłatny (!!!), kurs nietuzinkowej reklamy... Oto treść jednej z aukcji na Allegro (pisownia oryginalna - rzecz jasna, to autentyk):

PixelView PlayTV HD firmy XXX z pilotem na bateryjki AAA, należącej do grona największych partaczy na rynku sprzętu komputerowego.

Ponieważ jestem uczciwy, opisuję sprawę po kolei:

Chipset:
Jakby nieszczęść było mało, karta ma chipset connexant 881, który w zasadzie obsługiwany jest jedynie przez program ChrisTV. Software: oprogramowanie „firmowe" jest kompletną porażką. Przypuszczam, że Chińczyk, który go pisał, w połowie pracy dowiedział się, że jednak nie dostanie ułaskawienia i po południu go powieszą. W dodatku w jego celi musiało być bardzo duszno. Jedyne, z czym można porównać firmware tej karty, do wczesne wersje MSDOS-a.

Działanie:
Używam karty pod Windows2000. Trzy razy instalowałem software, zanim zaczęła łaskawie obsługiwać dźwięk. Mimo to karta wyjątkowo gryzie się z eMulem i przeglądarkami innymi niż Internet Explorer. Po prostu po paru minutach zawiesza komputer. Aż się chce sparafrazować powiedzenie pewnego harleyowca: „Lepiej mieć siostrę w domu publicznym niż brata z kartą TV XXXX".

Podsumowanie:
Mam pewność, że karta jest technicznie sprawna, ale po prostu producent ją spartolił (jak prawie wszystko, co robi XXX). Nie wiem jak z WindowsXP - może tam dobrze działa. Ponoć po Linuxem te karty działają dobrze. Jeśli ktoś jest głupi, zaciekawiony albo pochodzi z Hondurasu, zapraszam do aukcji. Jeśli nikt jej nie kupi, spalę ją lub użyję po przyklejeniu jej do kija jako łopatki do zbierania psiego kału z chodnika.

Zdjęcia nie będzie, bo ten chłam nie jest godny nawet chwili więcej czasu.

Kolesie, którzy kupują folijki do komórek na Allegro „co by im się ekranik nie zrysał" lub ci, którzy piloty do telewizora trzymają w foliowych workach „co by się nie zrysały", będą zadowoleni - dodam oryginalne pudełko i instrukcję obsługi (i tak są tam same brednie). Oczywiście karta ma pilota, którego żaden program poza fabrycznym szajsem nie obsługuje.

Aha, z tego, co się przymierzałem, to tą kartą można dosyć daleko rzucać, więc jest idealną propozycją dla amigowców lub atarowców na wszelkie copy-party w konkurencjach typu 'intel outside'.

[Autor: mrv / Allegro.pl]

Student rano wstaje i mówi do siebie: mam autobus o siódmej piętnaście, mam autobus o siódmej piętnaście, mam autobus o siódmej piętnaście, mam autobus o siódmej piętnaście... K****! Po cholerę się tego uczę na pamięć?!

***

- Sierżancie Kowalski! W nagrodę za waszą służbę, dostajecie awans do śledczej - już nie będziecie marznąć w radiowozie.
- Ale panie komendancie!? Ale ja... Ja się jeszcze buduję...

***

W restauracji przy kolacji rozmawia dwóch kolegów:
- Wiesz, że ostrygi zaliczamy do doskonałych afrodyzjaków?!
- Nie wszystkie... wczoraj zjadłem tuzin... a tylko cztery dały efekt!

***

Przychodzi narzeczony do rzeźnika:
- Chciałbym prosić o rękę pana córki.
- Z kością czy bez?

***

- Co trzeba zrobić, aby pocałunek był słodki i gorący jednocześnie?
- Otwieramy usta kobiecie, wsypujemy dwie łyżeczki cukru, ewentualnie miodu i zalewamy wrzątkiem. W przypadku cukru mieszamy energicznie łyżeczką.

Marek Lenc

Marek Lenc

sms 7557

WSZYSTKO 6,10 PLN

jippii!

Z 7557 TO PROSTE, ZAMAWIASZ I MASZ:)

KROK 1: Wpisz CDA i kategorię, którą wybrałeś np.: TON lub GRA lub TAPETA, a następnie HASŁO 1. CDA TON LOVEYOU

KROK 2: Wyślij na 7557 2. Numer telefonu: 7557

KROK 3: i gotowe!!! 3.

tylko 6,10 zł z VAT !!!

GRY JAVA

Wpisz: CDA GRA i hasło i wyślij na 7557, np. CDA GRA GLOBAL

Sprawdź kompatybilność telefonu w ramce poniżej!

GLOBAL, ICEAGE, LETHAL, MANAPACK3, SKY, ZOOMOO, GADGIES, EROTIC, MIN, TOMB, BRINGEM, 22, ADVENTURER, TR X, AIRTRAFFIC, STRIP, DOWNHILL, DINO, RACER2, SPACE, FORCE, JUMP2, TRICKS, CAVE2, HOCKEY2, M NE2, BOARD, CASTLE

TOP GRY JAVA

DRIVER, HUGO, DUTY

TON & POLI

Chcesz otrzymać dzwonek monotoniczny?
Wpisz: CDA TON i hasło i wyślij na 7557 np. CDA TON LOVEYOU
Aby dostać dzwonek polifoniczny
Wpisz: CDA POLI i hasło i wyślij na 7557 np. CDA POLI LOVEYOU

7557 GORĄCE NOWOŚCI	HASŁO
Mario **Let Me Love You**	LOVEYOU
SIStars **My Music**	MUSIC
Kasia Kowalska **Prowadź Mnie**	PROWADZ
Monika Brodka **Dziewczyna Mojego Chłopaka**	DZIEWCZYNA
Nelly feat. Tim McGraw - **Over And Over**	OVER
Doniu - **Przestrzeń**	PRZESTRZEN
Lemar - **If There's Any Justice**	JUSTICE
Fatboy Slim - **The Joker**	JOKER
Kylie Minogue - **I Believe In You**	BELIEVE
K.Krawczyk & Piasek - **Przytul Mnie Życie**	ZYCIE
Wilki - **Bohema**	BOHEMA
Liber & Ascetoholix - **Gdzie Indziej**	GDZIE

7557 NAJCZĘŚCIEJ ŚCIĄGANE	HASŁO
Abra Dab & Gutek - **Rapowe Ziarno**	ZIARNO
Virgin - **Dżaga**	DZAGA
Eminem - **Just Lose It**	JUST
Eric Prydz - **Call On Me**	CALL
Destiny's Child - **Lose My Breath**	LOSEMY
Trzeci Wymiar - **Dla Mnie Masz Stajla**	STAJLA
Monika Brodka - **Ten**	TEN
Maroon 5 - **This Love**	THISLOVE
Ivan i Delfin - **Jej Czarne Oczy**	OCZY
Danzel - **Pump It Up**	PUMPIT
D12 & Eminem - **My Band**	MYBAND
Christina Aguilera (feat. Missy Elliott) - **Car Wash**	CAR
Maroon 5 - **She Will Be Loved**	LOVED
Natasha Bedingfield - **These Words**	WORDS
Jeden Osiem L - **Jak Zapomnieć**	JAKZAPO

7557 FILMOWE HITY	HASŁO
Temat z filmu - **Mission Impossible**	MISSION
Temat z filmu - **Harry Potter**	POTTER
Temat z filmu - **Gliniarz Z Beverly Hills**	COP
Temat z filmu - **Benny Hill**	BENNY
Temat z filmu - **Flintstonowie**	FLINTSTONES
Temat z filmu - **Looney Tunes**	LOONEY

REAL TON

Niech Twoja komórka dzwoni prawdziwą muzyką!
Wpisz: CDA REAL i hasło i wyślij na 7557 np. CDA REAL XFILES

Temat z filmu - **Z Archiwum X**	XFILES
Baha Men - **Who Let The Dogs Out**	THEDOGS
50 Cent - **P.I.M.P**	PIMP
Benny Benassi - **Satisfaction**	SATISFACTION
Temat z filmu **Mission Impossible**	MISSION
Outkast - **Hey Ya**	HEYYA
Eminem - **Business**	BUSINESS
Natasha Bedingfield - **These Words**	THESEWORDS
Red Hot Chili Peppers - **By The Way**	THEWAY
Mary J Blige **Family Affair**	AFFAIR
Maroon 5 - **This Love**	THISLOVE
Fatboy Slim - **Praise You**	PRAISE
Christina Aguilera (feat. Redman) - **Dirty**	DIRRTY
Modjo - **Lady (Hear Me Tonight)**	LADY
Anastacia **Sick And Tired**	SICKAND

WYGASZACZE

Wpisz: CDA WYGASZACZ i hasło i wyślij na 7557
np. CDA WYGASZACZ SKATES

SKATES, GOL, TANIEC5, TANIEC7, KOSZ1, KROWA1, DELFIN4, WALENTYNK9, CALUS, GARFIELD3

TAG

Podpisz komórkę swoim imieniem! Wybierz font, którym ma być napisane imię!
Wpisz: CDA TAG i swoje imię i numer fontu np. CDA TAG ANIA 2

NUMER FONTU	0	1	2	3	4
WYGLĄD	Kuba	Misiek	Ania	IGA	Kasia

Możesz także wybrać jedną z ikonek:
Wpisz literę w nawiasie, przed lub po słowie, które wybrałeś
np. CDA TAG ANIA (P) 2

(A) (B) (C) (D) (G) (H) (J) (O) (P) (S) (T) (U)

GRAFIKI

Wpisz: CDA GRAFIKA i hasło i wyślij na 7557
np. CDA GRAFIKA BULLDOG

AUTO2, BULLDOG, CHIP2, CZASZKA1, KUPA, JOINT, KOD, KOSMICI, LUZAK, MANGA2, MOTOR, OKOSMOKA, PILKANOZNA, JARANIE, WZOR5, PITBULL1

TAPETY

Wpisz: CDA TAPETA i hasło i wyślij na 7557
np. CDA TAPETA BAT
Więcej znajdziesz na stronie internetowej: www.7557.pl

BAT, DUPCIA, GARFIELD12, KOSCI, OWCA, RONALDINHO, BOZ, BUREK, BULLDOG3, DIABEL1, SKATE7, COLINA, CALUSEK, LASKA1, MANGA1, MANGA3, MAMOTOR, CARLOS

BAW SIĘ :)

JAJA

Pokaż, że masz jaja!!!
Wpisz: CDA JAJA
i wyślij na 7557
Za każdym razem dostaniesz nowe jajcarskie zadanie!
Twoi znajomi padną ze śmiechu :-)

PODPISZ SWOJĄ KOMÓRKĘ!!!

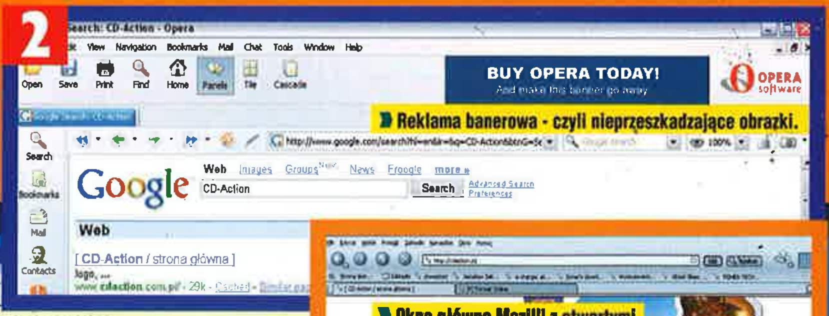
Coś naprawdę wyjątkowego od 7557!
Kolorowy TAG!!!
Wpisz: CDA i hasło obrazka i swoje imię, a potem wyślij na 7557! Wróci ono na Twoją komórkę w wyjątkowej formie! Może Ty i GARFIELD? Wpisz np. CDA GARFIELD BOLEK i wyślij na 7557

PIERSCIEN, OGIEN, LASECZKA, GARFIELD, DUPCIA, MATRIX, REKIN, MOKRA, NOGI, WYBUCH, CYCKI, FERRARI, LASKA, NAGO, SEXY2

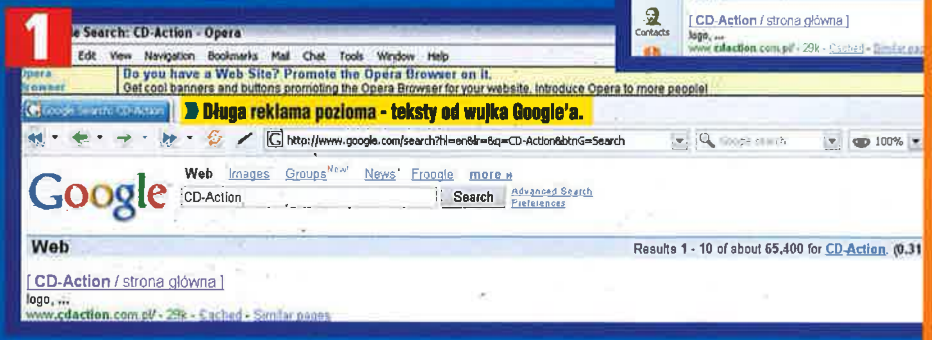
KOMPATYBILNOŚĆ TELEFONÓW: Usługi tekstowe działają na wszystkich modelach aparatów; Tony/Loga/Grafiki na: Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 5110, 5210, 6100, 6310i, 6150, 6590, 7100, 8210, 8310, 8810, 8950, 8890, 8910, 9110, 9210, 9210i; Samsung R200, R220, R210, N500, N620. Poli/Tapety/Kolorowy Tag: Nokia 3510i (tylko Poli i Gry Java), 3650, 6100, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650; Samsung T400, S100 & V200 (tylko Poli i Tapety); Sony Ericsson T300, T310, T610, P800 (ty ko Poli); Wygaszacze: Nokia 3100(DP), 3200, 3300, 5100, 6100 6610, 6800, 7210, 7200, 7250, 7600; Sony Ericsson: T610, T618, T630, Z200, Z600; Motorola: V295, V180, V220, C380; Siemens: C62, CF62, C65; Samsung: S100, S500, V200, P400, X400, E100, P100, D100, P500, X600, X100; Panasonic: G60; Real Ton: Nokia 3650, 3660, 3300(WB), 5140, 6170, 6230, 6260, 6650, 6600(WB), 6620(WB), 6630(WB), 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, 9500, N GAGE, N GAGEQD; Sony Ericsson: P800, P900; Siemens: SL55; Tag i Mix: wszystkie modele Nokii; Gry Java - sprawdź do której grupy należy twój telefon: **Nokia** A: 3410, A1: 3200, B: 3510i, 3585, 3590, 8910i, B1: 3660, C: 6310i, D: 6610, 7210, 6100, 7250, 5100, E: 7250/7250i, F: 6200, 6800, 3300, 6220, 6108, F1: 3100/3100b, G: 7650, H: 3650, N: N Gage, J: 6225, 6230, 6585, 6820, 7200; **Motorola**: M: T720, SV: V300, V400, V500, V525M, V600, **Sharp**: GX: Gx10, Gx10i, GX2: GX20, **Siemens**: SL: SL55, SL56, SL5C, SL5E, C6: C60, C65, CX65, M5: M65, M55, MC60, S5: S55, S56, S57; **Sony Ericsson**: T: T610, T616, T630, Z: Z600. Tytuł gry i grupa kompatybilnych te efonow: **22**: Nokia: A1 B B1 C D E F F1 G H J N 3595, Motorola: M; **ADVENTURER**: Nokia: A B D E F F1 G H N; **AIRTRAFFIC**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N J 3595 6600, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Sony Ericsson: T Z, Motorola: SV, Samsung: E700 D410 X100, Sagem MyV65; **BOARD**: Nokia: A A1 B B1 C D F F1 G H J N 3595, Siemens: M5 C6 S5 SL, Motorola: M; **BRINGEM**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G J N B 3595 6600; **CASTLE**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N J 3595 6600, Siemens: SL M55 MC60 S5, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Motorola: M SV; **CAVE2**: Nokia: A A1 B B1 C D E Ei F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595, Motorola: M; **DINO**: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; Motorola: SV; **DOWNHILL**: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G I J N 3100 6100 3595; **DRIVER**: Nokia A1 B D E F F1 G H J N 7210 3595 3660, Sharp: GX GX2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32, Siemens: SL M5 S5 SL C6, Motorola: SV, Sagem: MyV65, Sony Ericsson: Z; **DUTY**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 H J N 6100 3595, Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Motorola: SV, Samsung E700; **EROTIC**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600, Siemens: C N5 S5 SL, Sony Ericsson: T; **FORCE**: Nokia: A1 B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 6600, Motorola: M; **GADGIES**: Nokia: A A1 B B1 C D E Ei F F1 G H N, Siemens: C55 M50/MT50, Motorola: M, Sharp: GX10; **GLOBAL**: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; **HOCKEY2**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H J N 3595 6600; **HUGO**: Nokia: A A1 B B1 D E F H N 6225 6230 6585 6610 6820 7200 3595 6600; **ICEAGE**: Nokia: A1 B D E F F1 J G F 6200 3595 3410, Sharp: GX, Siemens: M50 MT50 C55 C5; **JUMP2**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600, Siemens: SL55 SL56 SL5C SL5E M55 MC60 S55 S56 S57, Samsung: E700; **LETHAL**: Nokia: A1 B D E F F1 G N J 3595 6600, Sharp: GX, Motorola: SV; **MANAPACK3**: Nokia: A A1 B B1 C D E F G H N J; **MINE2**: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G H J N 6100 3595, Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Simens: M50 MT50 C55 C56 C60 M5 S5, Motorola: SV; **MINI**: Nokia: A1 B B1 D E Ei F F1 G H N 6600; **RACER2**: Sharp: Gx22 Gx22s Gx30 GX32 GX GX2, Nokia: B B1 H N Nokia 3595v Nokia 6600, Motorla: SV V600, Samsung: E700, Sagem: MyV65, Sony Ericsson: Z; **SKY**: Nokia A1 B1 D E F F1 G H N 6225 6230 6585 6820 7200; **SPACE**: Nokia: A A1 B B1 C D E F F1 G J H N 3595, Siemens: M50 MT50; **STRIP**: Nokia: B B1 D E F G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600, Siemens: M5 C S5 SL MC60, Sony Ericsson: T Z; **TOMB**: Nokia: A1 B B1 D E F F1 G H N 6600, Samsung: E700, Motoro a: M; **TRICKS**: Nokia: A B B1 D E F F1 G H J N 3100 6100; **TRIX**: Nokia: A A1 B D E F F1 G J 3300 3595, Motorola: M, Sharp: Gx Gx2 Gx22 Gx22s Gx30 GX32; **ZOOMOO**: Nokia: A1 B B1 D E F1 F G H N 6225 6230 6585 6820 7200 3595 6600.

WARUNKI UŻYTKOWANIA SERWISU: Wszystkie produkty kosztują netto: 5 PLN, brutto: 6,10 PLN. Wszystkie wysłane wiadomości poza numer 7557 będą rozliczane wg. norma nej taryfy operatora, połączenia WAP są także roz iczane odrębnie. Użytkownicy telefonów na karty muszą mieć wystarczającą sumę na koncie, żeby otrzymać zamawiany produkt. Sprawdź dokładnie swoje zamówienie (zwracając szczególną uwagę na niepotrzebne spacje i pisownię), ponieważ wszystkie błędne zamówienia nie będą zwracane. Musisz mieć telefon obsługujący protokuł WAP, żeby ściągnąć dzwonki POLI, REAL, WYGASZACZE, TAPETY i GRY JAVA. Informacje i ceny tu zawarte obowiązują w chwili druku tej reklamy i mogą zostać zmienione bez uprzedzenia. Musisz mieć ponad 16 lat, żeby korzystać z naszych usług oraz mieć pozwo enie od osoby, która płaci za rachunek te efoniczny. iTouch może przesyłać ci SMSem starannie dobrane oferty. Skontaktuj się z nami (email: info@7557.pl), jeśli nie chcesz otrzymywać od nas ofert specjalnych. Dostarczycielem usług jest iTouch UK, 57 63 Scrutton Street, London, EC2A 4PF, wejdź na www.7557.p , żeby dokładnie sprawdzić warunki użytkowania i naszą politykę prywatności. Reklamacje i wszelkie uwagi prosimy wysyłać na adres e mail: info@7557.pl.

Powered by www.7557.pl



QN`IK & DAN | PRECZ Z IE?



JEŚLI NIE IE, TO CO?

Kilka lat temu Microsoft stoczył pamiętny bój o to, by uznano jego przeglądarkę internetową jako integralną część systemu. Walka była długa, ale w końcu zakończyła się sukcesem. Mało kto korzysta teraz z konkurencji Internet Explorera. Przecież ten jest darmowy...

http://cdaction.pl/

Oczywiście - nie jest. Programiści, którzy go tworzyli, dostali pieniądze za swoją pracę, a te nie wzięły się z powietrza. Ergo za wszystko i tak zapłacili legalni nabywcy Windows. Dziś z IE korzysta ponad 90% internautów. Wśród naszych czytelników - patrząc na logi (zapis aktywności), strony www.cdaction.pl - liczba ta jest jeszcze większa. Jest to tym dziwniejsze, że microsoftowy Explorer jest nie tylko aplikacją oferującą najmniej, ale i samo posługiwanie się nim powinno zostać uznane za sport ekstremalny.

Pojawiające się niemal codziennie informacje o nowych wirusach, które wykorzystują błędy przeglądarki, nie są spowodowane tym, że w Internet Explorerze jest najwięcej możliwych do wykorzystania dziur (choć to możliwe, ale nikt takich badań nie prowadził). Zapewne tak samo niezabezpieczone są inne przeglądarki - jednak im hakerzy nie poświęcają większej uwagi właśnie z racji tego, że relatywnie mało kto z nich korzysta. I tak koło się zamyka.

Z tego właśnie powodu postanowiliśmy zamieścić krótkie przedstawienie dwóch przykładowych przeglądarek. Jako że korzystamy z nich już od dłuższego czasu (Qn`ik z Opery od dwóch lat, Dan z Mozilli półtora roku), zdążyliśmy poznać już ich wady i zalety. I to nie tylko te widoczne na pierwszy rzut oka, ale również inne, które wychodzą na wierzch dopiero po długim użytkowaniu.

Opera

www.opera.com

PLUSY

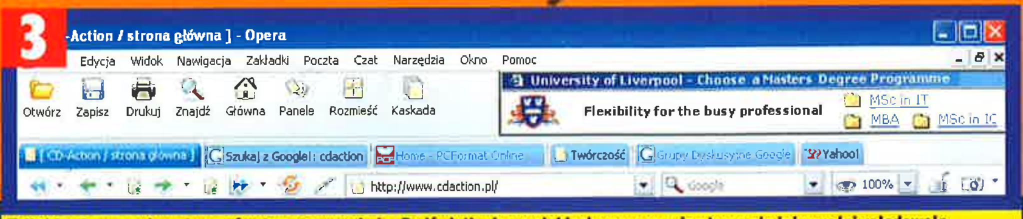
Instalacja przeglądarki nie nastręcza żadnych trudności. Do wyboru są dwie podstawowe wersje: z javą lub bez, w obu przypadkach do wyboru mamy bardzo wiele języków (w tym polski). Oczywiście polecam tę pierwszą opcję, tu tłumaczyć nie ma specjalnie czego. Konfiguracja Opery po pierwszym uruchomieniu zajmuje dosłownie kilka minut – i już po niej widać przepaść, jaka ją dzieli od małomiękkiego konkurenta. Ustalamy stronę główną (co nie jest dokładnie tym samym, co startowa - uruchamia się ona po wciśnięciu kombinacji klawiszy Ctrl + Spacja, nie zaś przy każdym starcie programu. No, chyba że sobie tego życzymy), zachowanie względem pop-upów (zostawiać wszystkie, blokować, blokować tylko niechciane) i cały szereg innych mniej lub bardziej istotnych szczegółów. Warto ustawić od razu domyślnego klienta poczty - bez tego po kliknięciu linku do czyjegoś maila Opera będzie się starała przekierować nas do swojego klienta (raczej niecieszącego się dużą popularnością), nie np. do Outlook Expressa (notabene drugiego z kolei najbardziej podatnego na zabawy hakerów programu). Drugą opcją, którą warto się od razu zająć, są reklamy. Jeśli nie kupimy Opery - co kosztuje 39 dolarów i wydaje się, mówiąc szczerze, zbyteczne - będą one wyświetlane gdzieś u góry. Do wyboru mamy zestaw bannerów lub reklamy tekstowe dodawane przez Google'a (zob. 1 i 2). Tu już wybór zależy od upodobań - obie opcje przedstawiam na obrazkach.

Samo używanie Opery jest bardzo wygodne, zwłaszcza jeśli się korzysta z szeregu skrótów. Każdą nową stronę otwiera ona na karcie (zob. 3), nie w osobnym oknie, co znacznie oszczędza miejsce na pasku zadań. Jeśli ktoś woli nawigować po stronach korzystając z klawiatury, będzie musiał się przyzwyczaić do przełączania między oknami nie za pomocą kombinacji Alt + Tab (jak w przypadku wielu okien Explorera), ale Ctrl + Tab. Nową kartę można oczywiście otworzyć za pomocą kombinacji Ctrl + N. Udogodnieniem jest również to, że po omyłkowym zamknięciu jakiejś strony można ją szybko przywrócić wciskając Ctrl + Z. Bardzo użyteczna jest też możliwość przywrócenia poprzedniej sesji. Przykładowo - jeśli podczas pracy komputer się zawiesi, nie trzeba ponownie otwierać wszystkich zakładek. Opera przy ponownym uruchomieniu zapyta przy starcie, czy wrócić do poprzednio odwiedzanych stron. Jest to też wygodne dla kogoś, kto przebywa stale na tych samych stronach (np. forach dyskusyjnych) - może je mieć otwarte przy każdym włączeniu przeglądarki, bez konieczności sięgania po „Ulubione", których rolę w Operze pełnią „Zakładki".

Jeśli z komputera, na którym zainstalowana jest Opera, korzysta tylko jedna osoba, warto zainteresować się wygodnym zapamiętywaniem loginów i haseł (zob. 5). Wszędzie, gdzie trzeba je podać, po pierwszym zalogowaniu Opera zapyta, czy je zapamiętać. Jeśli klikniemy „tak", przy kolejnym wejściu na stronę wystarczy wcisnąć kombinację Ctrl + Enter, odpowiednie pola zostaną uzupełnione automatycznie. Można też wpisywać wiele loginów - wtedy Opera wyświetli okno z wyborem wszystkich wpisanych do tej pory na stronie.

Opera jest też dość przyjazna dla ludzi, którzy odwiedzają czasem nieczytelne strony, ew. mają problemy ze wzrokiem. Za pomocą trzech kliknięć (lub przytrzymania Ctrl i przesuwanie pokrętła myszy) można każdą stronę bądź to pomniejszyć (maksymalnie pięciokrotnie), bądź powiększyć (nawet dziesięciokrotnie). Jeśli się komuś zdarzy wejść na stronę ze źle dobranym tłem czy powodującym ból oczu doborem kolorów, można wtedy wybrać z Opery „Tryb użytkownika" (zob. 4), czyli maksymalnie uproszczony widok strony (również widoczny na obrazkach).

Warto też wspomnieć o dwóch innych możliwościach Opery. Ma ona wbudowany **prosty klient FTP**. Nie jest to żadne cudo, nie przy-



Każdą stronę można otworzyć w tym samym oknie. Podświetlenie na niebiesko oznacza, że strona się już w pełni załadowała.

Strona w wersji autorskiej i, po prawej, użytkownika. Minimum formy, maksimum treści.

Prosty i użyteczny menedżer haseł.

Najmniejsza strona świata

www.guimp.com

Jej autorzy chwalą się, że to najmniejsza strona w Internecie. Owszem – jeśli korzystamy z Explorera. Ale już przy 10-krotnym powiększeniu, jakie oferuje Opera – znajdziecie na niej najmniejszego z możliwych Pac-Mana, Ponga i inne ciekawostki.

spiesza pobierania ani nie dodaje żadnych wodotrysków - za to pozwala na kontynuowanie pobierania, gdy zostało ono z jakichś przyczyn przerwane. Ostatnią sprawą, którą zajmę się w tym przedstawieniu, jest integracja przeglądarki z wyszukiwarką Google. Niby nic wielkiego - ale zamiast uruchamiać stronę i później dopiero wpisać poszukiwane hasło, wystarczy wpisać „g hasło" (lub „r hasło", jeśli chcemy wyszukać w grupach dyskusyjnych), Opera automatycznie przekieruje użytkownika na wynik wyszukiwania Google'a. Przeglądarka jest też zintegrowana z kilkoma innymi serwisami, te nie są jednak dla przeciętnego polskiego użytkownika tak użyteczne (np. Amazon.com czy Ebay.com).

MINUSY

Po całym tym peanie warto teraz przyjrzeć się wadom Opery, a tych niestety też kilka się znajdzie. Największy mankament jest akurat od producentów całkiem niezależny – **z Opery po prostu mało kto korzysta,** więc i mało kto zajmuje się optymalizacją strony tak, żeby była ona poprawnie wyświetlana również poza Internet Explorerem. Nie ma żadnych problemów, jeśli strona nie zawiera błędów – wtedy Opera poprawnie interpretuje kod i wygląda tak samo jak w IE. Gorzej, jeśli z powodu niechlujstwa twórcy coś jest nie tak. **W skrajnych przypadkach przeglądarka potrafi się po prostu zawiesić i wyłączyć, podczas gdy przy ładowaniu tej samej strony Explorer ją ładuje i tylko sygnalizuje, że pojawiły się na niej błędy.** Część witryn jest niestety przygotowywana TYLKO pod IE, czym autorzy w dodatku czasem się jeszcze chwalą. Nie dotyczy to na szczęście największych serwisów – już o działanie takiego np. Onet.pl nie musicie się obawiać.

Internet Explorer jest też wyraźnie, choć często niechcący, promowany przez inne programy. Za przykład może tu posłużyć najpopularniejszy polski komunikator Gadu-Gadu. Wszystkie linki przesyłane w wiadomościach do niedawna otwierane były nie przez domyślną przeglądarkę, ale zawsze przez IE. Nie był to celowy zabieg, tylko niedbalstwo programisty, ale już zostało to naprawione. (Jeśli ktoś jednak woli korzystać ze starszego GG, by nie mieć reklam, musi się do tego mankamentu przyzwyczaić. Do tych ludzi należę właśnie ja.) Również pewne bardziej skomplikowane zabiegi na stronach WWW często wygodniej obsługiwać w programie Microsoftu. Teoretycznie jest np. możliwość pobrania do Opery odpowiednich pluginów do streamingu (odtwarzaniu „w locie") plików wideo – jest to jednak żmudne i nie zawsze działa jak powinno. Niestety czasem się też zdarza, że animacje flashowe nie działają w Operze tak, jak to zamyślił twórca - ale to znów jest wina nie przeglądarki, a autorów. Choć z drugiej strony - **Opera jest nieco za mało „głupoodporna".** Gdyby nie jej duża wrażliwość na nieprawidłowości w kodzie, wszystko powinno działać jak należy. Inna rzecz, że pobłażanie błędom a la Internet Explorer często kończy się wieloma wykorzystywanymi przez hakerów dziurami.

Na koniec jeszcze dwie małe wady, które jednak mi nieco doskwierają. Po pierwsze, **Opera czasem ma trudności z wyświetlaniem polskich czcionek.** Tzn. robi to zawsze, choć niekoniecznie tym samym fontem, co wygląda czasem dość nieestetycznie. Poza tym, nie da się w niej włączyć autouzupełnienia w takiej formie, jak to wygląda w IE. Stąd też np. po wejściu na stronę wyszukiwania połączeń PKP przeglądarka nie zapamięta wpisywanych słów (w tym przypadku - nazw miast) i nie będzie ich proponowała przy kolejnym odwiedzeniu strony.

Te wady to jednak niewiele przy licznych zaletach Opery – przynajmniej w porównaniu do IE. Najlepiej jednak mieć pod ręką obie te przeglądarki. Co jest tym łatwiejsze, że bez znaczących ingerencji w system i tak Internet Explorera usunąć nie sposób.

Mozilla

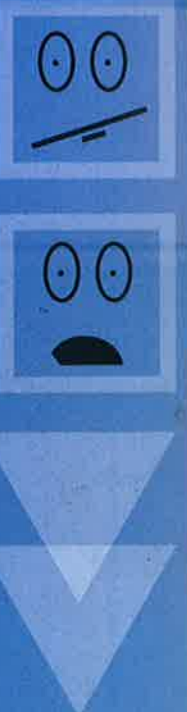
www.mozilla.org

PLUSY

Podstawowy pakiet Mozilla zawiera nie tylko przeglądarkę internetową. W jej skład wchodzi również **klient poczty, program do obsługi chatu, konstruktor stron** i kilka pomniejszych modułów ułatwiających korzystanie z programu (np. moduł gestów). Dla osób, które nie chcą instalować takiego kolosa, przygotowano specjalną wersję przeglądarki o nazwie **Firefox.**

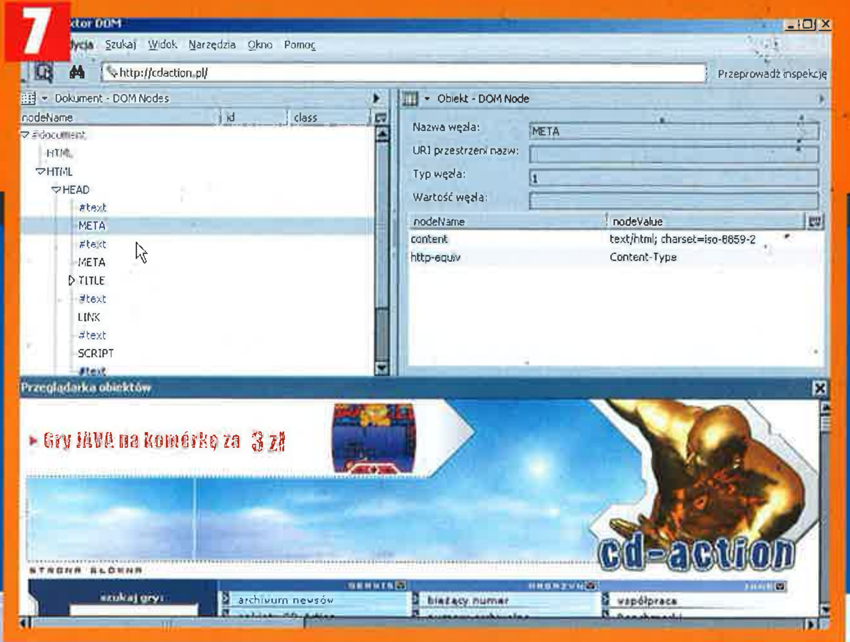
Konfiguracja przeglądarki jest stosunkowo intuicyjna, chociaż świeżo upieczonemu użytkownikowi komputera może przysporzyć nieco kłopotu. Właściwie po instalacji możemy od razu korzystać z przeglądarki, a konfigurację przeprowadzimy „w locie". Każde nowe zdarzenie, na jakie trafimy podczas przeglądania Sieci, zostanie zgłoszone w postaci odpowiedniego komunikatu. Dla przykładu **gdy natkniemy się na stronę, która powoduje wyskakiwanie okien pop-up, przeglądarka zapyta nas, czy życzymy sobie otwierania tego typu okien w przyszłości, czy nie.** Istnieje również mechanizm wyjątków, w którym możemy swobodnie zdefiniować, dla których stron wyskakujące okna są żądane. Nie ma również problemu, gdy trafimy na stronę zawierającą np. animację we flashu. Program poinformuje o braku pluginu i przeniesie nas na stronę, z której pobierzemy brakujący komponent.

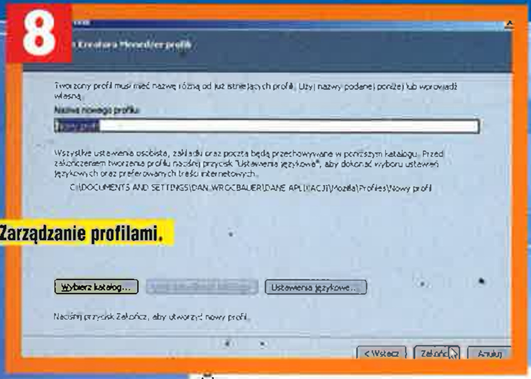
Podobnie jak w przypadku Opery, każda strona otwierana jest na osobnej zakładce. Użytkownik ma pełną kontrolę, czy dany link ma zostać otwarty w aktualnym oknie w nowej zakładce, czy otworzyć stronę w całkowicie nowym oknie. Menu o nazwie Ulubione występuje tutaj jako Zakładki. Dodawanie stron do zakładek następuje przez wybranie kombi-

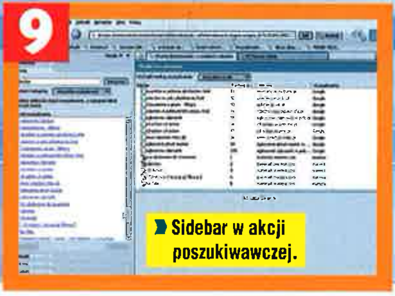


6

Menedżer pobierania plików jest daleki od ideału – ale jest!

7


8

Zarządzanie profilami.

9

Sidebar w akcji poszukiwawczej.

Microsoftowy Explorer jest nie tylko aplikacją oferującą najmniej, ale i samo posługiwanie się nim powinno zostać uznane za sport ekstremalny.

http://cdaction.pl/

nacji Ctrl + D lub przeciągnięcie adresu strony w odpowiednie miejsce. Co ciekawe, tak dodany link możemy opisać - dodać np. słowa kluczowe, według których wyszukujemy interesujące nas tematy. Możliwe jest również ustawienie specjalnego mechanizmu, który sprawdza za nas, czy dana strona została zaktualizowana!

Dodatkowym modułem, który ułatwia codzienne buszowanie po Sieci, jest Sidebar (skrót: klawisz F9). Na jego zakładkach mamy kilka narzędzi, między innymi do wyszukiwania (zob. 9), historię czy listę zapamiętanych zakładek.

Wbudowany moduł obsługi formularzy oraz haseł pozwala na zapamiętanie danych użytkownika dla poszczególnych stron WWW (np. logowanie do forum lub banku). Oczywiście mamy też pełną kontrolę nad tym, dla jakich stron chcemy, aby program pamiętał formularze, a dla jakich jest to niewskazane. Co ważniejsze, dla zwiększenia bezpieczeństwa **możemy ustawić globalne hasło dostępowe**.

Na szczęście programiści pomyśleli również o pracy kilku osób na jednym komputerze i zaimplementowali **obsługę profili użytkownika** (co jest też obecne w Operze), dzięki czemu każdy domownik (korzystając z jednego programu) będzie mieć własne zakładki, wygląd okien, historię czy ustawienia programu (zob. 8).

Dużym plusem przemawiającym za Mozillą jest fakt, że jest ona **udostępniana całkowicie za darmo (licencja GNU)**, a duża rzesza użytkowników tworzy dodatki wspierające pracę z programem. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby naszą przeglądarkę wyposażyć np. w terminarz spotkań. Instalujemy moduł zwiększający możliwości konfiguracji zakładek, moduł ukrywania programu w trayu czy też ładujący całkowicie nową skórkę okna.

Podobnie jak w przypadku Opery, przeglądarka pozwala na integrację z wyszukiwarką. Tu jednak do dyspozycji otrzymujemy cały zestaw najpopularniejszych stron i katalogów, które działają bezpośrednio po wpisaniu zadanego hasła w adresie przeglądarki. Dodatkowym narzędziem wyszukiwawczym jest opisany wcześniej panel Sidebar, który łączy zapytanie z wielu wyszukiwarek naraz.

Mniej istotny dla przeciętnego użytkownika, lecz ważny dla autorów stron internetowych, jest szereg narzędzi, dających między innymi dostęp do konsoli JavaScript i Javy (zob. 7). Do sprawdzania poprawności kodu wbudowany został debuger kodu JavaScript oraz inspektor DOM, co pozwala na konstruowanie pozbawionych wad stron WWW.

MINUSY

Podobnie jak w sytuacji Opery, **Mozilla jest uczulona na wszelkiego rodzaju błędy w kodzie strony**. Jest to co prawda rzadkość, ale niektóre strony autorów amatorów są tak błędnie skonstruowane, że okno strony możemy przesuwać i o 10 ekranów, zanim dotrzemy do szukanej treści. Czasami występują problemy z obsługą skryptów Javy, które niestety mogą się zakończyć zawieszeniem przeglądarki. Szkoda również, że niektóre strony przygotowane są jedynie pod IE – nie będziemy mogli dokonać aktualizacji systemu czy też sterowników urządzeń Creative'a, wszystkie te strony wymagają uruchomienia bezpośrednio pod IE (chociaż to akurat nie jest minusem samej Mozilli, lecz błędnym założeniem twórców stron). Słabo można ocenić menedżera pobierania (którego w IE w ogóle nie uraczymy). Spełnia on co prawda podstawowe zadania (zob. 6), takie jak zatrzymanie i ponowienie ściągania, lecz znacznie odbiega od standardowych zewnętrznych menedżerów pobierania, jak np. FlashGet.

Programiści są ludźmi i jak można się domyślać, popełniają błędy. Tak też właśnie jest przy tworzeniu dodatków do Mozilli. Już kilkakrotnie zdarzyło się, że instalacja kilku takowych powodowała utratę stabilności przeglądarki. W niektórych przypadkach jeden dodatek wyłączał działanie wcześniej już zainstalowanego. Należy więc brać pod uwagę, by nie przegiąć z unowocześnianiem tej przeglądarki.

Innym problemem, z którym może nie poradzić sobie przeciętny użytkownik, jest utrata pliku profilu. Przez 3 lata użytkowania programu taka sytuacja zdarzyła się dwukrotnie. Co prawda, za każdym razem utrata profilu była powodowana programem zewnętrznym (program antywirusowy, program do skanowania dysków), jednak samo to, że uszkodzenie jednego małego pliku powoduje tyle kłopotów powinno zostać zaliczone do minusów. Owszem, ktoś może powiedzieć, że są programy do tworzenia backupów profilu, ale niestety **jakoś nie widzę sensu w robieniu co tydzień archiwum ponad 2-gigowej skrzynki pocztowej.**

Z samym profilem wiąże się również kilka innych problemów. Nie możemy go swobodnie przenieść z dysku na dysk. Przynajmniej nie znalazłem do tego celu żadnego porządnego narzędzia, a poprawianie wpisów ręcznie mija się z celem (jest ich zbyt dużo, w zbyt różnych miejscach).

Niezbyt ciekawa sytuacja jest z dodatkami. Ich instalacja to właściwie jedno kliknięcie. Gorzej, gdy któryś z nich nie spełnia naszych oczekiwań i chcemy go odinstalować – musimy się niestety zaopatrzyć w kolejny dodatek służący właśnie do usuwania dodatków (sic!). Co gorsza, ten typowy deinstalator nie zawsze sobie radzi z tym zadaniem. Czasami pozostawi „to i tamto" i w efekcie zakłóca pracę przeglądarki. |CDA|

MTV
MUSIC TELEVISION®
TO WSZYSTKO NASZA WINA
WYPASIONA NIEDZIELA
Ściągnij "gatki" i zapewnij sobie powodzenie!
Aby mieć dzwonki MTV: mono - SMS na nr 7128 o treści: mtvmono gatki,poli - SMS na nr 7928 o treści: mtvpoli gatki. Cena dzwonka mono: 2,44 PLN (2 PLN netto), cena dzwonka poli: 10,98 PLN (9 PLN netto). Era, Plus, Idea, Heyah, Sami Swoi.
Więcej na www.mtv.pl/dzwonkiiikonki
NIE DŁUB W NOSIE

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | TESTUJEMY SKLEPY... I CENY

Kiedy kupujemy podzespoły komputerowe, stajemy przed trzema problemami: co kupić, za ile i gdzie? W NDSN możecie zazwyczaj poszukać odpowiedzi na to pierwsze pytanie, ale nawet uzbrojeni w tak dużą ilość informacji nie macie gwarancji na stuprocentowo udane zakupy.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Pozostaje jeszcze sprawa ceny i solidności sprzedawcy. Wybór mamy ogromny: duże i małe sklepy internetowe, supermarkety, małe sklepy osiedlowe czy też (tylko z pozoru wydzielenie takiej kategorii może wydawać się dziwne) sklepy komputerowe w niewielkich miejscowościach.

Różnice w cenach takich samych towarów bywają naprawdę duże, ale i tak są niczym, jeśli porównywać jakość usług, sposób traktowania klienta czy też załatwiania reklamacji towaru.

„Klient nasz pan" – ta dewiza obowiązuje niemal wszędzie... **do czasu namówienia na zakup w danym sklepie.** Uprzejmi sprzedawcy starają się pomóc nam w wyborze, podsuwając kolejne towary i udzielając czasem dobrych, czasem śmiesznych rad. Zapach gotówki lub karty płatniczej działa w fascynujący sposób na ich kulturę osobistą, podejście do kupującego i niebywałą wręcz elokwencję. Lata nauki w najlepszej szkole dobrego wychowania nie zdziałają tyle, co wizja wyciągnięcia kilkuset czy nawet kilku tysięcy złotych.

Co i gdzie?

Najciekawiej jest w **Media Markt**. Podczas zbierania materiałów do tego odcinka odwiedziłem trzy sklepy tej sieci. Za pierwszym razem chodziłem dobre półtorej godziny, spisując ceny towarów. Od czasu do czasu prosiłem pracowników o dokładniejsze wyjaśnienie parametrów niektórych urządzeń. Tłumu nie było, sprzedawcy raczej się nie przepracowywali, ale za każdym razem musiałem się sporo nabiegać, żeby kogoś złapać. W końcu jednak dostawałem odpowiedzi (mniejsza z tym, czy trafne), nie mogłem się jednak oprzeć wrażeniu, że trochę całemu personelowi przeszkadzam. Część klientów traktowano zdecydowanie lepiej. Hm... Dlaczego? Gęba ci u mnie nieestetyczna, ale z całą pewnością również niebandycka, więc raczej nikogo nie odstraszam. Językiem ojczystym posługuję się całkiem nieźle – mogłem zatem odrzucić problemy z komunikacją. Głębsza analiza sytuacji sprawiła, że... **postanowiłem zmienić ubranie.**

Cóż, na co dzień zakładam standardowy anzug właściciela doga de bordeaux, czyli wszystko, do czego nie przyczepia się sierść i ślina. Sprawia to, że mimo poważnego wieku wyglądam wówczas jak przeciętny, za przeproszeniem szanownych sprzedawców, student – przedstawiciel gatunku niecierpiącego na nadmiar gotówki. W mieszkaniu wygrzebałem z najciemniejszej szafy swój garnitur (coś do ślubu trzeba było założyć) :) i wybrałem się na ponowną wycieczkę po sklepach. No i teraz, cholera, prawdziwa metamorfoza – **jeszcze dobrze nie wszedłem, a już stało dookoła mnie kilku ludzi w czerwonych bluzeczkach.** *„W czym możemy pomóc"*, *„czym mogę służyć"*, *„szanowny pan to, szanowny pan tamto"*, miód i wazelina, aż strach stanąć do nich tyłem. Może i w tym jest jakaś metoda, ale wykryłem w tej dualistycznej odmianie uprzejmości poważną lukę. Najwyraźniej nie ma tam kamer na parkingach albo co bardziej prawdopodobne, szwankuje jeszcze wymiana informacji między ochroną a sprzedawcami. Za każdym razem podjeżdżałem pod sklep tym samym czternastoletnim citroenem – samochodem raczej mało burżuazyjnym. Gdyby tak ochrona poinformowała o tym personel, ten mógłby nadal zajmować się swoimi sprawami, zamiast obskakiwać wprawdzie ubranego w garnitur, ale jednak gołodupca. No i działałoby to w drugą stronę – niespecjalnie ubrany człowiek, ale za to właściciel nowego audi czy bmw z pewnością nie wymknąłby się sprzedawcom.

Wydaje się, że takie traktowanie i podział klientów to duży błąd i to wcale nie ze względu na to, że trafiło akurat na mnie. W przypadku Media Markt ma ono pewien sens. O tym jednak później. Co do samej oferty - jest ona dość ograniczona – duży wybór monitorów LCD, klawiatur, myszek i głośników, kilka dysków twardych, kart graficznych, dźwiękowych, napędów optycznych i coolerów. Można kupić gotowe komputery, ale nie znalazłem procesorów czy pamięci RAM. Trudno się dowiedzieć, podzespoły jakich producentów użyte zostały w oferowanych zestawach. **Z tego powodu ich zakup staje się dość ryzykowny.**

Hipermarket Carrefour – wybór towarów niewielki, fachowość sprzedawców żadna. W sumie to nie ma różnicy, czy ktoś się wami zainteresuje, czy nie – wychodzi na to samo. Zawsze zastanawiało mnie, kto jest na tyle nierozsądny, aby kupować komputer czy też podzespoły w takim miejscu. Wciąż szukam odpowiedzi. Oferowane tutaj komputery są zazwyczaj składane z najgorszych i najtańszych dostępnych części. Sprzedają się chyba słabo, bo nigdzie więcej nie spotkałem zestawów z P4 1.7 czy GF 2MX.

Trzeci na liście celów był jeden z największych sklepów komputerowych – **komputronik.** Towary można zamawiać przez Internet, telefonicznie lub też osobiście w którymś z oddziałów firmy. Tutaj nie zauważyłem żadnych różnic bez względu na to, w co byłem ubrany bądź też kto składał zamówienie telefonicznie. **Zawsze otrzymywałem wyczerpującą odpowiedź na pytania.** Najlepiej dzwonić prosto do centrali – informacje najświeższe, najpewniejsze, a obsługa zdecydowanie najbardziej uprzejma (co nie znaczy, że w którymkolwiek ze sklepów tej firmy potraktowano mnie źle). Dostaniemy tu niemal wszystko, co jest dostępne na rynku. Przyczepić nie ma się do czego, a ponieważ - jak powszechnie wiadomo - dziennikarstwo to obrzucanie błotem, a nie peany, przechodzimy do następnego.

Mały sklep internetowy – ponieważ odkryłem go przypadkiem kilka miesięcy temu i do dziś robię tam zakupy, niestety nie mogę podać nazwy, aby uniknąć posądzeń o jakże tradycyjne i powszechne w naszym pięknym kraju „wzięcie w łapę". Tutaj sprzedawca całkowicie zmienił moje zdanie o funkcjonowaniu tego typu interesu. **Nigdzie więcej nie uzyskałem tak dokładnych i szczegółowych informacji o produktach.** W dodatku facet był uprzejmy i niezwykle pomocny w wyborze towaru. Szczerze odradził mój pierwotny wybór (miał rację), a później zrobił wszystko, by naprawić skutki mojego uporu. Oferta również ogromna, a jedyny minus to strona internetowa – wprawdzie niezła, ale funkcjonalnością i ilością informacji mocno ustępuje komputronikowi.

Zawarte tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

„Klient nasz pan" - czyli gdzie warto kupować.

Warszawska Giełda Komputerowa. Sprzedawcy zazwyczaj dobrze poinformowani nie posługują się tymi kryteriami, co ich „mediamarktowi" koledzy. Tutaj wiedzą, że student czy uczeń potrafi naprawdę długo odkładać na wymarzony procek czy grafikę i w końcu kupuje coś znacznie droższego niż garniturowy dusigrosz. Niestety, **zazwyczaj trwa tutaj polowanie na naiwnych i człowiek wykazujący się brakiem informacji może zostać porządnie naciągnięty.** Nie jest to jednak reguła, dlatego czasem warto poszukać. Z ogromną ostrożnością, rezerwą i bez pośpiechu. Warto też sprawdzić, od jak dawna dany sklep funkcjonuje.

Sklepy w małych miejscowościach. Tutaj nie ma żadnej reguły, wszystko zależy od właściciela i jego przyzwoitości. W jednym miejscu porządnie i uczciwie doradzono mi w wyborze podzespołów komputera, a w drugim zaproponowany przez sprzedawcę zestaw mógłby służyć jako przykład niekompetencji (chociaż chodziło raczej o pozbycie się starych części). W pierwszym dokładnie poinformowano mnie o marce i parametrach podzespołów, w drugim dowiedziałem się wszystkiego „mniej więcej" (płyta główna – producent VIA, karta graficzna – Nvidia, dysk – 40 GB itp.). W takich miejscach kupujcie tylko, jeżeli znacie sprzedawcę lub cieszy się on na prawdę dobrą opinią. Wówczas na pewno nie pożałujecie.

Gwarancja – problem nie zawsze klienta

W supermarketach załatwienie gwarancji bywa dość trudne. Zwróćcie uwagę na to, że sprzedawców jest wielu, ale gwarancją zajmują się zazwyczaj dwie osoby i to na cały sklep. Najpierw postoicie w kolejce, później poczekacie możliwie długo na załatwienie sprawy. W zasadzie zastrzeżony termin maksymalny okaże się minimalnym i to przy sprzyjających okolicznościach. Nie ma z kim porozmawiać, wytłumaczyć, że komputer jest nam niezbędny do pracy. Mamy tu pracownika sprzedaży, który o niczym nie decyduje, kierownika stoiska, który nic nie może i dyrektora sklepu, który jest nieosiągalny i rozmową z klientem raczej nie będzie sobie zawracał głowy. Wziąć pod uwagę należy również to, że w ewentualnym procesie przed sądem nasze szanse na wygranie z takim molochem są niewielkie - jego właściciele stać na wynajęcie najlepszych prawników i rozwinięcie sprawy po własnej myśli.

W przypadku Komputronika sytuacja z pozoru wygląda podobnie. Na szczęście w przypadku tej firmy dbałość o klienta stoi na zdecydowanie wyższym poziomie. Wprawdzie bywa, że czas wymiany uszkodzonego podzespołu jest dość długi, ale poza tym nie ma większych problemów. Zdarzają się jednak wpadki, np. na własne oczy widziałem, jak sklep w Gnieźnie najpierw zwlekał z naprawą (wymianą) uszkodzonego dysku ponad miesiąc, a następnie wymienił go na gorszy model i z krótszym okresem gwarancji. Mam nadzieję, że to odosobniony przypadek.

Jak sprawić, by klient wracał do sklepu na wciąż nowe zakupy, pokazano mi w mniejszym sklepie internetowym. Kiedy padła zakupiona tam karta graficzna, sprzedawca obiecał, że załatwi jej wymianę jak najszybciej. Niestety okazało się, że kupiony przeze mnie model jest obecnie niedostępny. Zaproponowano mi zwrot gotówki albo wymianę karty na inną. Wybrałem drugą możliwość i zamówiłem kartę nieco lepszą, ale też minimalnie droższą od poprzedniej. Przy odbiorze sprzedawca wystawił gwarancję, kolejny paragon, dał nową kartę i trzysta złotych. Wyjaśnił, że w tym czasie karty te staniały, więc zwraca różnicę w cenie. Przyznam, że najpierw posądziłem go o żart, by po chwili wpaść w zachwyt.

Sprawa gwarancji na WGK to śliski temat. Wszystko zależy od sklepu. Niedawno spalił się zasilacz w moim komputerze. Zaniosłem go do naprawy, ale okazało się, że muszę czekać dwa tygodnie. Dla osoby żyjącej z pisania nie jest to możliwe, poszukałem więc drugiego w innym sklepie. Czas naprawy przeciągnął się i tak do ponad miesiąca. W końcu odebrałem zasilacz, który znów padł - tym razem po kilkunastu minutach. Nieszczęścia chodzą parami, tak więc zasilacz zapasowy też się spalił. Ponownie udałem się do sklepów – w pierwszym usłyszałem to, co poprzednio – dwa tygodnie. Powlokłem się do następnego sklepu przygotowany już na zakup trzeciego zasilacza. I tutaj sprzedawca wprawił mnie w osłupienie – przeprosił za kłopot, odebrał spalony zasilacz i natychmiast dał z półki drugi. To się nazywa dbałość o klienta.

W sklepach z małych miejscowości raczej nie ma problemów z uznaniem gwarancji. Tu działa jedna zasada – zła opinia to strata klientów, a ewentualne plotki roznoszą się błyskawicznie.

Za ile

Najlepsze zostawiłem na koniec. Po przejrzeniu tabel z cenami wybranych monitorów i podzespołów komputerowych śmiało można stwierdzić, że **nowe hasło reklamowe Media Markt „Nie dla idiotów" jest nieco przekorne.** Trzeba bowiem być człowiekiem niezszczególnie rozgarniętym, aby przepłacać w tym sklepie. W tej sytuacji łatwo też zrozumieć niewielkie zainteresowanie sprzedawców młodymi ludźmi – niepokorni, liczyć potrafią, zazwyczaj bywają znacznie lepiej zorientowani w rynku niż starsi kupujący.

Ceny w Komputroniku są po prostu rozsądne. Na WGK bywa różnie. Warto odwiedzić wszystkie sklepy. Szczególnej uwagi wymagają - wbrew pozorom - zakupy tańszych części, takich jak RAM czy wentylatory. Łatwo przepłacić je nawet dwukrotnie. Podobnie bywa z małymi sklepami. Ceny w niewielkim sklepie internetowym to duża zagadka. Często bywają one rewelacyjnie niskie, ale sprzedawca nie chce mi zdradzić, jak to możliwe.

Oczywiście to, gdzie dokonacie zakupu, to tylko i wyłącznie wasz wybór. Ten artykuł może posłużyć jako punkt odniesienia, ale z całą pewnością podane tu przykłady nie stanowią niepodważalnych reguł. Na koniec kilka rad dla kupujących.

1. Popytaj o sprzedawcę. Być może twój znajomy kupował komputer lub jakieś akcesoria w tym sklepie. Zapytaj o to, czy jest zadowolony z zakupu, poziomu obsługi czy realizacji gwarancji.

2. Nie spiesz się. Pośpiech to najgorszy doradca. Będziesz czuł się głupio, gdy następnego dnia znajdziesz tę samą część tańszą o kilkaset złotych.

3. Na zakupy nie zabieraj żony/narzeczonej/dziewczyny. Dla niej i tak każda cena będzie za wysoka (w przeciwieństwie do bardzo tanich perfum po kilka setek za flakon wielkości naparstka), a nawet jeżeli nie, będzie się upierała na to, co ładne, nie zwracając uwagi na szczegóły takie jak parametry techniczne.

4. Dokładnie czytaj gwarancję i jej warunki. Musisz wiedzieć, czego potrzebujesz i jaka jest tego orientacyjna cena. W przeciwnym razie sprzedawca wciśnie ci coś dwukrotnie droższego i niekoniecznie bardziej przydatnego.

	Komputronik	MediaMarkt	Sklep internetowy	Sklep 1	Sklep 2	WGK
Moitory CRT						
LG 710PH	483	619	490	530	540	520
LG F900P	1027	1099	980	-	1080	-
Philips 109E50	679	849	660	700	700	700
Samsung SM757MB	629	749	575	660	-	640
Samsung SM959NF	1109	1299	1099	1280	-	-
Moitory LCD						
LG 1730S	1169	1249	1149	1200	1230	1200
LG 1730P	1399	1549	1399	1600	1630	1600
LG 1930P	2139	2499	2029	2300	2350	2400
Philips 170B5CS	1259	1349	1250	1320	-	1340
Philips 190S5FS	1619	1749	1599	1700	1700	1700
Samsung SM710V	1045	1049	1039	1100	-	[illegible]
Samsung SM173P	1579	1649	1529	1600	-	1610
Samsung SM910N	1629	1679	1599	1650	-	1640
Samsung SM193P	2359	2499	2299	2400	-	2450
Karty Graficzne						
Gigabyte 6600GT AGP	815	-	760	900	1000	850
Leadtek 6800GT AGP	1649	-	1518	-	-	1750
Leadtek 6800Ultra AGP	2249	-	2130	-	-	2400
Sapphire X800XTPE AGP	2149	-	1927	-	-	2100
Napędy Optyczne						
LG GSA4163	269	299	235	280	280	290
LITE-ON SO-HW1673	251	269	238	280	270	265
SamsungTS552	305	299	230	310	300	285
HDD						
Samsung SP1604N	320	379	303	360	360	350
Samsung SP1213N	295	399	290	350	360	320
Segate ST380011A	221	269	221	260	260	260
Segate ST3120026A	308	379	304	340	370	310
Procesory (BOX)						
CeleronD 2.53	312	-	307	330	330	310
Pentium4 550J (3.4)	1141	-	1059	1150	1200	1200
Sempron 2500+	284	-	287	300	300	[illegible]
Athlon 64 3000+	599	-	659	[illegible]	700	680
Athlon 64 3500+	1152	-	1055	1250	1230	1160
Pamięć RAM (DDR400)						
Kingston 256MB CL3	114	-	128	135	140	130
Kingston 256MB CL2.5	158	-	155	170	170	160
Geil 512MB CL2 Dual(433)	433	-	428	550	530	480
Geil 1GB CL 2.5 Dual	575		535	620	700	630
Kingston 512MB CL3	218	-	219	250	255	235
Kingston 2x256MB CL3	238	-	238	265	265	250
Geil 512 (2x256MB) CL 2.5	289	-	285	310	305	295
Kingston 512MB 2.5	310	-	296	340	325	310

Ceny w tabeli - na dzień 18.03.2005

W obronie sprzedawców

Może to trochę dziwne jak na NDSN, ale wypada pamiętać, że **klient nie zawsze ma rację, a sprzedawca jest czasem ograniczony innymi czynnikami niż jego własny humor i widzimisię.** Z pewnością zrobienie awantury z powodu tego, że waszej zepsutej karty czy procesora nie da się wymienić od ręki ani nie przyspieszy całej sprawy, ani nie zachęci sprzedawcy do jej szybszego załatwienia. Najczęściej jest on jedynie pośrednikiem; a sprawy gwarancyjne załatwia jego dostawca, czyli hurtownia. Nie dziwcie się też, jeśli ktoś odmówi wam wymiany czy naprawienia podzespołu uszkodzonego rozmyślnie, np. płyty głównej, na którą upadł młotek... siedem razy. Czasem złe działanie sprzętu spowodowane jest nieumiejętnością jego obsługi, a nie jakąkolwiek wadą. **Jeżeli ktoś chce być traktowany poważnie, niech sam również tak postępuje, a kultura powinna obowiązywać obie strony.**

Jak zawsze czekam na wasze uwagi i przemyślenia po lekturze tego działu. Do zobaczenia za miesiąc. **|CDA|**

- TRUST MI-5500X
- EPSON STYLUS PHOTO R1800
- LEXMARK N4050E
- KISS DP-1100
- SAMSUNG YP-F1
- OMNITREAD
- OPTEK MUSIC SYSTEM
- BENQ DC E53
- CD211 SHARE STENO
- EVERGREEN DN-IDE3525

MAJ 2005

Bez przewodów

Lexmark przedstawił niedawno tanie w eksploatacji urządzenie przeznaczone do bezprzewodowego druku, umożliwiające pracę w sieci zarówno drukarkom osobistym, jak również zestawom drukarek sieciowych. Lexmark N4050e oferuje również najnowsze zabezpieczenia Wi-Fi Protected Access (WPA) oraz wspiera większy zakres drukarek atramentowych niż jakikolwiek inny produkt w podobnym przedziale cenowym.

www.lexmark.pl

A3+

Epson Stylus Photo R1800 to bezmarginesowy druk z ośmioma atramentami pigmentowymi Epson UltraChrome(tm) Hi-Gloss dostępny w większym formacie. Drukarka Epson Stylus Photo R1800 zapewnia tę samą wydajność, co nagradzany model formatu A4, Epson Stylus Photo R800, lecz drukuje na nośnikach w formacie A3+. Powinna ona być dostępna w cenie 2549 złotych (z VATem). Nowy Epson może drukować na każdym nośniku, łącznie z płytami CD i DVD. Możliwa jest nawet reprodukcja fotografii przeznaczonych do wystawienia w galerii. Najdrobniejsze szczegóły i przejścia tonalne są odtwarzane za pomocą drobniutkich kropel o objętości 1,5 pl z rozdzielczością sięgającą 5670 x 1440 dpi. Epson oferuje jednoroczną gwarancję naprawy w serwisie, którą można opcjonalnie rozszerzyć do trzyletniej gwarancji naprawy w serwisie lub w siedzibie użytkownika.

www.epson.pl

Sinozębna mycha

Trust MI-5500X Bluetooth Optical Mouse to ergonomiczna 5-przyciskowa mysz, z której można korzystać w odległości do 10 metrów od komputera. Odległość tę uzyskuje się dzięki technologii bezprzewodowej Bluetooth Class II. Gumowa powłoka gwarantuje dobry chwyt, a dzięki wyjątkowym kształtom mysz należy do nowego asortymentu ekskluzywnych urządzeń firmy Trust. Sugerowane cena detaliczna, z VAT-em to 249 zł za Trust MI-5500X Bluetooth Optical Mouse i 159 zł za Trust MI-5400X Bluetooth Optical Mouse

www.trust.com/14182

Tankowanie obrazków

CD211 Share Steno to nowa obudowa do dysków twardych dystrybuowana przez firmę AB SA. Do obudowy można włożyć twardy dysk 2,5". Zaopatrzona w wyświetlacz LCD i interfejs USB 2.0 pozwala na zgrywanie danych na dysk z nośników o mniejszej pojemności - kart pamięci, odtwarzaczy MP3, innych zewnętrznych dysków twardych. CD211 Share Steno jest więc niezawodna np. podczas wakacyjnych podróży – gdy zapełni się karta w aparacie, zgrywamy zdjęcia na dysk robiąc miejsce na następne. Sugerowana cena detaliczna to 209 zł.

www.ab.pl

SHORTY

Komputerowe TV

Firma Pinnacle Systems zaprezentowała nową linię produktów serii PCTV. Kombinacja sprzętu i oprogramowania pozwala użytkownikom zmienić domowy komputer w odbiornik telewizyjny, cyfrowy magnetowid lub centrum domowej rozrywki. Przejście na technologię cyfrową daje wiele zalet, włącznie z możliwością korzystania z telewizji wysokiej rozdzielczości (High Definition Television – HDTV), wielokanałowością czy rozszerzonymi możliwościami programowania urządzeń. Pinnacle Systems, swoją najnowszą linią produktów serii PCTV, daje swoim klientom możliwość korzystania zarówno z telewizji cyfrowej, jak i analogowej, zarówno satelitarnej, jak i naziemnej oraz kablowej. Ceny produktów nie są jeszcze znane.

www.alstor.com.pl

Spire

Nowością w ofercie Komputronika jest bardzo cichy (26 dBA) wentylator na procesory Intela w obudowie LGA775 - Spire CoolWave III SP503B0-1. Wentylator kosztuje 41 zł.

www.komputronik.pl

Szybsza BenQ

W Polsce można już kupić BenQ DW1620 Pro - szybką nagrywarkę DVD 16x z oprogramowaniem, które pozwala na zwiększenie szybkości nagrywania dwuwarstwowego aż do 4x DVD+R DL oraz na korzystanie z funkcji QScan, znacznie usprawniającej proces nagrywania 16x. Dzięki dwuwarstwowej technologii nagrywania model DW1620 Pro dwukrotnie zwiększa pojemność nagrania na jednej płycie DVD+R DL do 8.5 GB. Nagranie pełnego dysku 4,7 GB DVD+R/-R z szybkością 16x za pomocą DW1620 Pro zajmuje tylko 6 minut. Ponadto nagrywarka wyposażona została w 3 zaawansowane technologie, gwarantujące wysoką jakość kopiowanego obrazu (Tilt Control, Walking OPC II oraz Sliding Cone Mechanism) oraz funkcjonalne oprogramowanie Qvideo 2.0, umożliwiające szybką i łatwą zmianę materiału DV/TV/AV na format DVD. Nagrywarka kosztuje 239 zł.

www.BenQ.pl

KiSS

W ofercie Veracomp pojawi się najnowszy odtwarzacz firmy KiSS Technology. Model KiSS DP-1100 wyposażony jest w chipset, który umożliwia oglądanie filmów w formatach MPEG-2 oraz MPEG-4 na odbiornikach dostosowanych do odbioru telewizji wyższej rozdzielczości (TV High Definition). Urządzenie wspiera format DivX High Resolution, dzięki temu materiały wideo odtwarzane są w rozdzielczości zbliżonej do jakości standardu High Definition TV (HD TV). Model DP-1100 jest propozycją zarówno dla amatorów domowego kina, jak i właścicieli cyfrowych albumów fotograficznych. Dzięki nowemu chipsetowi KiSS DP-1100 obsługuje wyższe rozdzielczości zdjęć wykonanych aparatami cyfrowymi. KiSS DP-1100 rozpoznaje formaty DVD, DivX, XviD, NeroDigital, Audio, CD oraz Ogg Vobis. Odczytuje również pliki multimedialne w formatach MPEG, MPEG2, MPEG-4, MP3 oraz JPEG. Urządzenie obsługuje szereg nośników i automatycznie rozpoznaje ich rodzaj. Do odtwarzacza dołączony jest pakiet oprogramowania Nero Digital (Nero Recode 2, Nero ShowTime 2, Nero Media Home). Sugerowana cena detaliczna brutto wyniesie 990 zł. Urządzenie objęte jest dwuletnią gwarancją w systemie door to door.

www.veracomp.pl

Express od LG

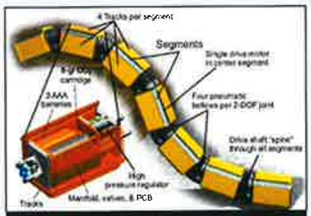
LG Electronics wprowadza na polski rynek nową serię notebooków Express wyposażonych w platformę nowej generacji Intel(r) Centrino – Sonoma. Urządzenia wyposażono w procesor Dothan FSB 533 MHz oraz 2 MB pamięci L2 cache, chipset Mobile Intel(r) 915 Express oraz technologię sieci bezprzewodowych Intel(r) WLAN. Chipset 915 Express, zainstalowany w notebookach LG Express obsługuje standard PCI Express. W notebookach LG zastosowano kartę graficzną ATI(r) Mobility(tm) Radeon(r) X600, która wykorzystuje zalety nowego standardu PCI Express 16x. W skład nowej serii wchodzą 3 modele: LM70, LS70 oraz LW60/70.

www.lge.pl

Panda

MM715 Panda to wyposażona w technologie optyczną oraz radiową mysz Manty, służące do lepszego i szybszego porozumiewania się z komputerem. Myszka współpracuje ze stojakiem służącym jako odbiornik i ładowarka jednocześnie. Wystarczy wstawić myszkę na stojak, by naładowały się akumulatory.

www.manta.com.pl



Wąż i joystick

OmniTread to nazwa robota skonstruowanego przez inżynierów Uniwersytetu Michigan. Robot ten porusza się ruchem podobnym do tego, jaki wykonują węże, a sterowany jest za pomocą specjalnego joysticka. Składa się z pięciu segmentów połączonych ruchomymi przegubami. Uczeni coraz bardziej zadziwiają nas swoimi projektami...

www.engin.umich.edu
www.primidi.com

SHORTY

YP-F1

YP-F1 to nowy wykorzystujący pamięci flash odtwarzacz plików muzycznych firmy Samsung. Pod względem funkcjonalności nie różni się w znaczący sposób od setek podobnych urządzeń dostępnych na rynku. Jego atutem jest jednak niezwykle efektowny wygląd, a szczególnie oryginalny, czarno-biały wyświetlacz. Samsung YP-F1 ma wymiary 29 x 63 x 17,8 mm i waży 32 g. Urządzenie ma formę dużego klipsa, co pozwala na przypięcie go do ubrania. Możliwość dopasowania odtwarzacza do kolorystyki ubioru zapewniają wymienne panele obudowy w sześciu kolorach. YP-F1 może być też noszony na szyi. Odtwarzacz Samsunga obsługuje formaty MP3, OGG, ASF i WMA, posiada też tuner radiowy z możliwością nagrywania. Może też pracować jako dyktafon. Urządzenie zostało wyposażone w baterię litowo-polimerową. Dostępne będą wersje z 256 MB, 512 MB i 1 GB pamięci.

www.samsung.pl

Gitarowa nauka

Firma Optek Music Systems zaprezentowała doskonały system nauki gry na gitarze. Nauczyciel i uczeń, lub tylko uczeń, mogą używać podłączanej pod złącze MIDI specjalnie spreparowanej gitary. Uczniowska ma wbudowane w gryf (pod strunami) diody, które zapalają się wskazując, w których miejscach i jakie struny mają być przyciśnięte, by można było zagrać dany akord. Gitary mogą być też podłączane poprzez port USB.

www.optekmusic.com

Proste i skuteczne

Japońska firma Evergreen opracowała nową przejściówkę DN-IDE3525, umożliwiającą podłączenie do komputera dowolnego urządzenia IDE przez port USB 2.0. W tym celu należy do jednego końca kabla DN-IDE3525 podłączyć dysk twardy czy napęd optyczny, a drugą końcówkę wetknąć w gniazdo USB komputera. Elastyczność stosowania przejściówki zapewnia kompatybilność zarówno z napędami 2,5-, jak i 3,5-calowymi. Przejściówka jest już do kupienia w cenie 2838 jenów, czyli ok. 83 zł.

cdaction.pl/?x=62

E53 i jego 2,5 cala

BenQ DC E53 to nowy bardzo mały aparat cyfrowy z serii Elegance. Jest on takiej wielkości jak karta kredytowa (88,5 x 54,5 mm) i tak cienki jak telefon komórkowy - 24 mm grubości. Bez trudu mieści się w kieszeni czy damskiej torebce. Aparat ma duży 2,5-calowy wyświetlacz, wykonany w innowacyjnej technologii LTPS (low temperature poly-silicon). Wyświetlany obraz jest ostrzejszy, a kolory bardziej nasycone niż w przypadku tradycyjnych wyświetlaczy LCD. Posiada matrycę CCD o rozdzielczości 4,92 megapikseli i trzykrotny zoom optyczny. W Polsce aparat dostępny będzie pod koniec marca w sugerowanej cenie detalicznej 1190 zł. E53 ma 24-miesięczną gwarancję w systemie door to door.

www.benq.pl

Music Voyager

MuVo

Muzyka w podróży

To Twój paszport do świata wysokiej jakości muzyki. Wybierając się w podróż możesz zabrać ze sobą aż 480* ulubionych utworów w niewielkim stylowym urządzeniu. Odtwarzacz wyposażony jest w radio FM i dyktafon, a także umożliwia przechowywanie danych. Sprawdź ofertę odtwarzaczy MuVo na **www.creative.pl**

Get CREATIVE

CREATIVE LABS Sp. z o.o. ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66, fax (022) 843 22 83, e-mail: info@creative.pl
Pomoc techniczna: tel. 00 800 121 12 14, e-mail: support@europe.creative.com
Autoryzowani Dystrybutorzy: AB S.A., ABC Data Sp. z o.o., Action Sp. z o.o.
Partnerzy Detaliczni: Media Markt, Komputronik, EXADRUM-PC
oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe

CEBIT W SKRÓCIE:
Targi trwały od 10 do 16 marca
Tematy przewodnie: Business Processes, Communications, Digital Equipment & Systems, Banking & Finance, Public Sector Parc, Future Parc
Powierzchnia wystawowa: ponad 308 880 m²
Liczba wystawców: 6270 (2977 z Niemiec, 20 z Polski)

MACIEJ LEWCZUK | BYŁEM, OGLĄDAŁEM, FOTOGRAFOWAŁEM I ROZMAWIAŁEM – SŁOWEM – SIĘ DZIAŁO.

CeBIT 2005

W dniach 10-16 marca odbyły się w Hanowerze targi teleinformatyczne CeBIT. Swoje produkty wystawiało ponad 6200 firm (są to oficjalne informacje). Nie darowalibyśmy sobie nieobecności na nich, dlatego wybrałem się tam wraz z kolegą z zaprzyjaźnionej redakcji PC Formata. Od razu rzuciła nam się w oczy wyraźnie mniejsza liczba odwiedzających i to nie tylko zaciekawionych mieszkańców i przyjezdnych, ale także dziennikarzy, w tym z naszych rodzimych mediów.

Co ciekawe, udało nam się spotkać nie tylko z polskimi przedstawicielami kilku producentów (Nvidia, Gigabyte, Albatron, VIA, Western Digital, AMD), ale także odwiedziliśmy stoiska polskich firm wystawiających produkty na niemieckich targach (Media-Tech, Megabajt). Piotr Liszewski z Media-Techu zademonstrował nam przede wszystkim nowe myszki, jakie mają się znaleźć w ofercie firmy. Wyciągnęliśmy do testów jeszcze prototypową, ale w pełni działającą kolejną po Logitechu **myszkę z systemem laserowego odczytu ruchu**, jednak poczekamy jeszcze na pełną wersję, która będzie miała odpowiednio przygotowane sterowniki. Piotr Liszewski z Media-Techu zapewnił nas, że myszka ta będzie kosztować mniej niż 90 złotych. Megabajt prezentował produkty sygnowane marką Tracer, a wśród nich myszki, głośniki, klawiatury, kierownice, wentylatorki... Z nimi najprawdopodobniej też przyjdzie się zmierzyć w najbliższym czasie. Comarch prezentował prócz swojej wiedzy i rozwiązań, także trio pań porywających przechodzących zwiedzających swoim kunsztem gry na skrzypcach.

Ciekawostką była też prezentacja firmy Henryk Bury, w której inżynierowie polskiego pochodzenia prezentowali system nawigacji satelitarnej wbudowany w lusterko wsteczne... Bugatti EB 18/4 Veyron! Naszym zdaniem większe zainteresowanie (w tym i nasze) budził sam samochód niż system oferowany przez firmę. ;-) Choć sam system jest na tyle innowacyjny, że warto śledzić jego rozwój w przyszłości, gdyż GPS jest montowany już niemal w większości samochodów klasy średniej (opcjonalnie), a do każdego możemy dokupić palmtop z odpowiednim modułem i oprogramowaniem.

Oczywiście niezłych bryczek było dużo więcej, możecie je obejrzeć na zdjęciach w dalszej części relacji. Prócz samochodów były też motocykle i to nie tylko choppery, naked bike czy enduro, ale także kilka ścigaczy.

Hostessy

Hostess też nie brakowało, choć te ładniejsze chyba się gdzieś przed nami pochowały. Te, które udało nam się namierzyć, uwieczniliśmy na fotografiach. Najładniejsze znajdowały się na stoisku Gizmondo, na którym prócz nich - wzrok przyciągał konkurent przenośnej konsoli do gier Sony PSP. Na kilku stoiskach panny pląsały w skomplikowanych układach tanecznych, na niektórych dawały widzom... cukierki! :)

Ciekawy komputer typu barebone zaprezentował FIC.

Intel - Produkcja układu ramanowskiego silikonowego lasera.

Intel - Prezentacja moliwości dwurdzeniowego procesora (4 wirtualne procesy).

Na niezbyt wielu stoiskach można byo tak "zawiesić oko" ;-)

Bugatti Veyron uświetniało stoisko firmy Henryk Bury.

Zalman zaprezentował kolejne wcielenie obudowy - systemu chłodzącego całego PeCeta.

INTER

Jedną z najważniejszych premier na targach były prezentacje **dwurdzeniowych procesorów**. To, co nas zaskoczyło szczególnie pozytywnie, to fakt, że mimo zapewnień Intela - że nowe procesory nie będą wspierały jednego z najważniejszych usprawnień, czyli technologii Hyper Threadind - to **znajdzie się ona w najnowszych konstrukcjach**. Po pierwszych prezentacjach w aplikacjach wykorzystujących wielowątkowość szybkość pracy po prostu dystansowała poprzednie dużo szybsze procesory Intela. Nasz kolega, który zajmuje się grafiką 3D, po prostu nie może się doczekać możliwości wzięcia w obroty nowych układów i zaprzęgnięcia ich do obliczeń, których wynikiem mają być kostki lodu, trawa, ubrania czy skomplikowane bryły geometryczne oświetlone w najbardziej przedziwny sposób. ;-) Życzę mu, by się chłopak nie rozczarował, choć po tych pokazach myślę, że nie musi się za bardzo obawiać.

AMD

AMD zaprezentowało także swoje ciekawostki, w tym dwurdzeniowe systemy, lecz osoby rozmawiające z nami zachwalały głównie konkurencyjną dla platformy mobilnej Intela (Centrino) **AMD Turion 64**.

Elegancka, efektowna i zarazem przewiewna obudowa ThermalTake.

OBUDOWY

Kolejnymi najbardziej widocznymi obiektami były wszelkiego typu obudowy, zasilacze i systemy chłodzenia. Prócz fikuśnych plastikowych paneli przednich i kolorowych blach, pokazano także bardzo przemyślane, zaawansowane konstrukcje. Zalman zaprezentował **udoskonaloną obudowę będącą jednocześnie radiatorem połączonym ciepłowodami z elementami komputera**. Czarna, bardzo „industrialnie" wyglądająca obudowa to kolejny krok w dziedzinie odprowadzania nadmiaru ciepła z podzespołów

Oto jeden z produktów wystawianych przez rodzimą firm Media-Tech.

Lśniąca karta graficzna ASUSa.

Pełna gama akcesoriów do grania - niestety w większości do konsol.

Jak się później okazało przedstawiciele Polski (Team Pentagram) zwyciężyli w turnieju Conter Strike!

Tak fantazyjnych głośników jeszcze nie widziałem, a grają całkiem dobrze.

komputerowych. Już dziś wydajne komputery generują tyle ciepła, że trzeba używać kilku mocnych wentylatorów lub wodnego lub freonowego chłodzenia. Obudowa będąca radiatorem może wydatnie przyczynić się do obniżenia poziomu hałasu, lecz niestety traci przez to na estetyce. Lecz cóż - albo wygląda albo osiąga...

Na zdjęciach możecie obejrzeć nie tylko same obudowy, ale także konstrukcje wykonane przez entuzjastów szeroko pojętego moddingu, czyli przebudowy i tuningu optycznego. Maniacy dopasowują wygląd blaszaków do aktualnie użytkowanych lub ulubionych gier, co objawia się powstawaniem naprawdę ciekawych konstrukcji. Dzieła te mogłyby zostać wręcz określone mianem swego rodzaju sztuki.

Wśród produkowanych seryjnie urządzeń mocno odznaczały się „szatki" prezentowane przez firmę Swedx, w których niemal każda część zestawu komputerowego przypominała rzeźbę w drewnie (myszy, klawiatury, monitory, komputery i głośniki). Systemy chłodzenia wykorzystujące ciepłowody czy bloki wodne wraz z rozbudowanymi radiatorami także zajmowały poczesne miejsce. Mnogość rozwiązań znanych firm, jak mniej znanych chińskich twórców mogła wywołać zawrót głowy.

Jak widać, większość tego typu urządzeń w niczym nie przypomina sprzedawanych jeszcze niedawno szarych i w sumie „nijakich" potworków. W dobie przezroczystych obudów, podświetlanych paneli czy siatkowych wypełnień kolory, migoczące neony i diody mają bardzo duże znaczenie. Istny raj dla indywidualistów, którzy chcą z komputera zrobić „dyskotekę".

World Cyber Games

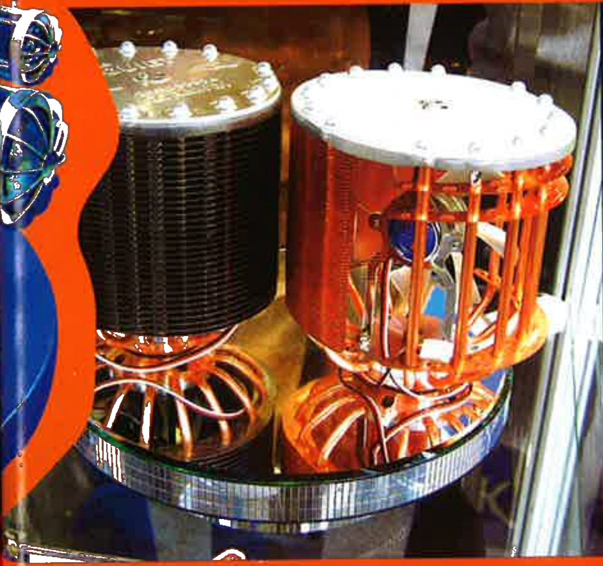
Swoją halę miał też turniej World Cyber Games, w której prócz samych zawodów można było pozwiedzać stoiska firm sponsorujących WCG i nie tylko tych. Oczywiście w hali tej można było oglądać sporo rzeczy przeznaczonych dla graczy, a co najważniejsze - pograć na wielu dostępnych stoiskach w najnowsze tytuły gier i na najnowszym, najszybszym sprzęcie PC, jak również na konsolach. Przyjemnie było wyciągnąć się na obszernych i bardzo wygodnych kanapach i załoić w jakąś samochodówkę na kilkudziesięciocalowym monitorze plazmowym... W odbywających się tam zawodach brała także udział sponsoro-

Zestawy nagłaśniajce do kina domowego i peceta z kartą muzyczną 5.1 i 7.1.

Aparat Kodaka wraz z drukarką - stacją dokującą. Można drukować z pominięciem komputera.

Taką fantazyjną obudowę promował na swoim stoisku ASUS.

Mały i bardzo efektowny odtwarzacz firmy Mpio.



Na zdjęciu po lewej mamy przykład nowoczesnego radiatora z zamontowanym wewnątrz wentylatorem.

Po prawej widać dwa radiatory wykorzystujące ciepłowody i efektowne kolorowo podświetlone wentylatory.

wana przez firmę MMV z Warszawy drużyna „Team Pentagram", która - jak się później okazało - **zajęła pierwsze miejsce w turnieju Counter-Strike i wygrała nagrodę w wysokości 15 tysięcy euro**. Wynika z tego, że długotrwałe treningi i w ogóle granie popłaca - i to bardzo.

Płyty główne i karty graficzne

Jeśli chodzi o płyty główne, dominowały rozbudowane wersje dotychczas sprzedawanych konstrukcji, ale także pojawiło się trochę nowości. Między innymi zawierające **najnowszy chipset Nvidii przeznaczony do budowy systemów SLI** (dwie karty w dwóch slotach PCI-X x16), wykorzystujących procesory Intela. Dzięki tego typu rozwiązaniom możliwe jest już bezproblemowe budowanie bardzo wydajnych platform do grania i pracy, także z wykorzystaniem wielowątkowości Intela.

Dodatkowo zademonstrowano **chipsety pozwalające na pełne wykorzystanie zalet procesorów dwurdzeniowych**. Oczywiście nie zabrakło hybryd zawierających dwie różne podstawki dla procesorów Intela (podstawki LGA 775 i Socket 478) jak i AMD (podstawki Socket 939 i Socket 754). Wszystko to po to, by z tańszych rozwiązań na początku móc bez przeszkód przesiąść się po jakimś czasie na wydajniejszy układ – oczywiście nie można korzystać z dwóch procesorów jednocześnie. Czy nasi użytkownicy będą nimi zainteresowani, pokaże czas, a my czekamy, aż któreś z nich pojawią się w naszym laboratorium, by można było sprawdzić wydajność różnych procesorów na dokładnie tej samej płycie głównej.

Co ciekawe, pojawiła się płyta, która po modyfikacji specjalną kartą mogła pracować na układzie AMD jak i Intela. Była to konstrukcja ECSa, lecz jej cena oraz fakt, czy będzie rozprowadzana pozostała tajemnicą...

Tajemnicze ATI?

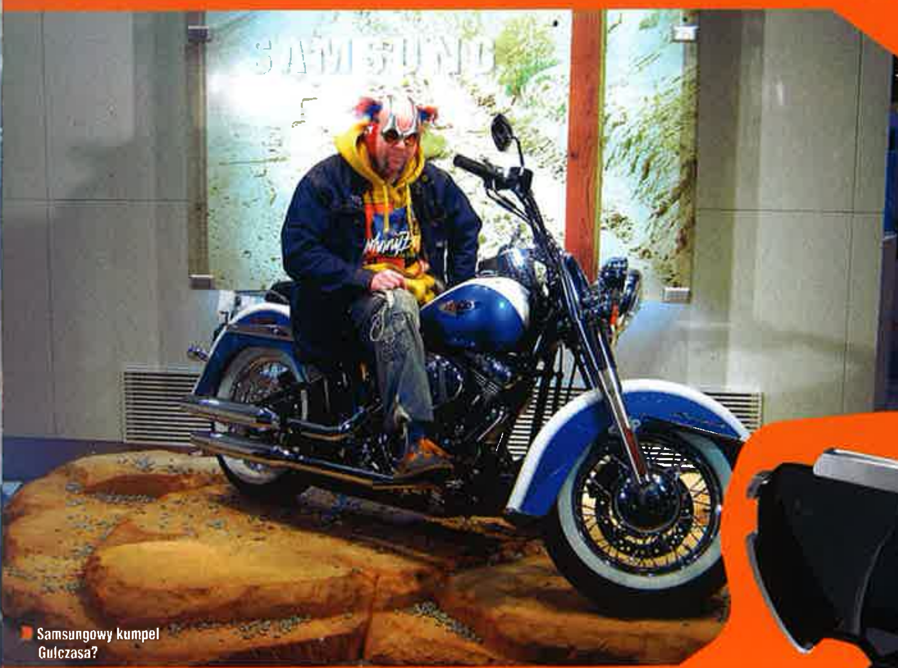
Tajemnicą poliszynela pozostawała pokazywana wybrańcom i tylko po podpisaniu jakichś „straszliwych dokumentów" **odpowiedź firmy ATI na technologię SLI Nvidii**. Nieoficjalnie ma to być możliwość pracy dwóch zupełnie różnych kart graficznych z układami ATI (na szynach PCI-X x16 ma się rozumieć), bez konieczności łączenia ich dodatkowym mostkiem. Gdy uzyskamy potwierdzenie tychże pogłosek, czym prędzej wam o tym doniesiemy.

Poza tym chodziły też słuchy o **32-potokowym akceleratorze graficznym**, ale co do tego też nie ma potwierdzonych danych. Myślę, że najpóźniej za 1-2 mie-

Sony prezentowało nowe modele telefonów komórkowych z pełną obsługą protokołu UMTS.

Estetyczne wentylatory, radiatory CPU, kontrolery temperatury i obrotów oraz czytniki kart pamięci królowały na niejednym stoisku.

System SLI od GIGABYTE (płyta wraz z dodatkowym modułem regulacji napięcia).



Samsungowy kumpel Gulczasa?

Niezły wynik w podkręcaniu procesora na płycie ABITa.

Etui na nową konsolę Sony (P2P) zaproponował Logitech.

siące przekonamy się, czy były to tylko plotki. Gdyby jednak akceleratory te miały się pojawić, ATI może odzyskać palmę pierwszeństwa w wydajności systemów graficznych – czekamy z niecierpliwością.

Telekomunikacja

W halach, w których umiejscowiły się wszelkiego typu firmy telekomunikacyjne, można było zobaczyć **telefony GSM z wbudowanymi aparatami cyfrowymi o rozdzielczości 4 megapikseli**, dzięki którym posiadanie osobnego cyfrowego aparatu może mijać się z celem. Po połączeniu tej technologii z systemami płynnych soczewek, dzięki którym możliwym stanie się wykorzystanie powiększenia optycznego, otrzymamy doskonałą hybrydę. Z tego, co zapowiadają operatorzy, niestety głównie niemieccy, zalety technologii UMTS mogą podbić serca użytkowników najnowszych komórek, gdyż możliwe będzie nieskrępowane szybkością użycie łączy do korzystania z telewizji, filmów, multimediów „on-line". Tego typu rozwiązania i wiele innych ciekawych gadżetów oraz technologii prezentowali panowie i panie na tychże stoiskach podkreślając, że *„są nam one niezbędnie konieczne do życia"*. ;-D Ciekawe, czy nie skończą tak jak MMS-y, czy tego typu wynalazki?

Owocem naszego pobytu w Hanowerze była nie tylko ta relacja i mnóstwo zdjęć oraz odciski na stopach, ale także odświeżenie kontaktów z przedstawicielami wielu firm, które nie mają biur w Polsce. To - mamy nadzieję - przełoży się na większą ilość opisywanych i testowanych nowinek nie tylko dostępnych w kraju, lecz

Występy tancerek i nielicznych tancerzy przyciągały do stoisk prawdziwe tłumy.

Nowa cyfrówka Kodaka cieszyła się sporym zainteresowaniem zwiedzających.

Taka oto krowa witała gości w jednej z targowych knajpek.

W tym roku tłumy były jakby mniejsze niż w 2004...

Nie obawiajcie się, ten blaszany robal nie pożarł przechodzącej w pobliżu hostessy ;-)

Czy taki kształt myszy przypadnie do gustu użytkownikom?

Estetyczna i bardzo "biznesowa" obudowa telefonu Siemensa.

także na świecie, czyli głównie w Chinach i na Tajwanie, gdzie jednak większość tego typu sprzętu jest produkowana.

Organizacja targów

Co do organizacji targów samej w sobie mam jej niewiele do zarzucenia, lecz muszę przyznać, że ceny dostępu do Internetu to odpowiednio **85 euro za 10 godzin pracy i 350 euro za zainstalowanie i eksploatację przez tydzień stałego dostępu – to po prostu „rozbój w biały dzień"**. Co więcej, w większości hal dostępu do bezprzewodowego Internetu po prostu nie było, może z wyjątkiem kilkunastu stoisk, na których firmy założyły własne Hot-Spoty. Aby zdobyć informacje, biegaliśmy z konferencji na spotkanie i to po wielu halach, co zwykle pod koniec dnia objawiało się „syndromem gumowych nóg – ciężkich jak betonowe słupki".

Ceny przekąsek też nie były najniższe, gdyż buła z szynką i sałatą oraz puszką napoju kosztowała około 10 euro. Najwyraźniej organizatorzy wychodzą z założenia, że takowe targi odwiedzają jeno biznesmeni i ludzie nie mający problemów z kasą....

Pogoda była zmienna i gdzie rano witało nas piękne słońce i czyste niebo, po kilku godzinach przy przechodzeniu między halami wiatr i słotny deszcz o mało nie porwały niejednego osobnika.

Ogólnie wyjechaliśmy z Niemiec z dość dobrymi nastrojami i oczekiwaniem na możliwość przetestowania widzianych i zapowiadanych dopiero urządzeń. Mam nadzieję, że za rok spotkamy tam więcej firm z Polski i sporo nowości, które nie pozostaną tylko targowymi ciekawostkami... **|CDA|**

- CENA: 229 zł
- DOSTARCZYŁ: Logitech
- WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

DANE TECHNICZNE
ROZDZIELCZOŚĆ: domyślna 1600
DPI. INNE: 400 i 800.
WAGA: 106 gramów
WYMIARY: 70 x 130 x 36 mm
ZŁĄCZE: USB/PS2
PRZEWÓD: 3 m
PRZYCISKI: 8
DLA: praworęcznych
OPROGRAMOWANIE: sterowniki (rozbudowane)

MACIEJ JAKUBSKI | DLA PR0 GRACZA

Wyróżnienie za precyzję działania i doskonałe sterowniki.

Następczyni MX510 wkroczyła na arenę.

Logitech **MX 518**

Wyścigu o miano najlepszego gryzonia dla gracza ciąg dalszy. Niedawno prezentowaliśmy Razor Diamondback, a już Logitech odpowiada nowym dzieckiem oznaczonym jako MX518.

MX518 to w prostej linii potomek MX, choć znacznie się od niego różniący. Po pierwsze, kształtem. Na wszystkich poprzednich myszach z serii MX grało mi się źle. Ten taki "garbaty" kształt powodował, że szybko zaczynała mnie boleć dłoń. MX518 nie jest tak "garbaty", jest bardziej podłużny, teraz **gryzoń nabrał kształtów lepiej dopasowanych do dłoni**. Pod tym względem jest lepszy od Razera, w którego przypadku może przeszkadzać "szczupłość" budowy. Równie dobrze umieszczono w MX518 dwa przyciski pod kciuk. Grając na poprzednich MX-ach czy nawet Razorze nie raz i nie dwa razy zdarzyło mi się w ferworze walki wcisnąć zbindowane boczne przyciski. W MX518 nie ma o tym mowy – dzięki wycięciu na kciuk.

Do zalet zaliczyłbym również kabelek. Ostatnio jest moda na myszy bezprzewodowe, ale powiedzmy sobie szczerze - taką ciężką kobyłą źle się gra. MX518 dzięki kabelkowi jest lekki. Druga podstawowa różnica między klasycznym MX510 a MX518 to rozdzielczość. Starszy model pracował w **800 DPI**, natomiast **518 - 1600 DPI**.

MX518 reklamowany jest jako sprzęt dla doświadczonych graczy. I reklama tu nie kłamie. Gracz zamiłowany w FPS-ach otrzymuje bowiem myszkę, która idealnie sprawdza się w warunkach bojowych. Chodzi bardzo płynnie i szybko, a przy tym bez żadnych niemiłych niespodzianek. Czujnik nie ma problemu z odczytywaniem danych i bez różnicy jest, czy używamy do tego stołu, czy IceMata albo zwykłej, szmacianej podkładki.

Nowy gryzoń Logitecha jest również wyjątkowy z jeszcze jednego powodu, a mianowicie oprogramowania. Wprawdzie na pudełku napisane jest zgodnie z prawdą, że mysz nie potrzebuje sterowników, ale **w praktyce warto sięgnąć po oprogramowanie zamieszczone na płytce**. Dla gracza przydatne są opcje "Game Detect" (sterownik sam może dobrać czułość i obłożenie klawiszy do uruchamianej gry) oraz "Game Settings".

Ba, czułość myszy możemy zmieniać "w locie", bez przerywania gry! Kto musiał raz wpisywać w konsoli podczas grania sensivity, ten wie, jak cenna jest to opcja.

Krótkie podsumowanie. Do tej pory byłem przekonany, że ideałem dla gracza jest Diamondback. Logitechy nie odpowiadały mi głównie poprzez mało przyjemną dla ręki budowę. MX518 jednak jest mychą, która wydaje się lepszym produktem od Diamonbacka. Jest lepiej wyprofilowana, ma dużo lepiej rozmieszczone klawisze i w sumie gra się na niej bardziej komfortowo. **Logitech tym razem górą**, a co na to konkurencja? **|CDA|**

KONKURS SMS!

WYŚLIJ SMS I WYGRAJ MYSZKI: MEDIAPLAY, 510, 310, OPTICAL MOUSE FOR NOTEBOOKS PLUS

Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Jaką maksymalną rozdzielczość oferuje myszka Logitech MX518:

A. 1000 dpi
B. 800 dpi
C. 1600 dpi

Odpowiedź wpisz według schematu: **CA.MY.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij smsem pod numer **7164**!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

Fundatorem nagród jest Logitech

Logitech MX 518

- ⊕ świetnie wyprofilowana
- ⊕ 1600 dpi
- ⊕ bardzo dobre oprogramowanie
- ⊖ mógłby być tańsza

POWER	DODATKI	ECO
9	6	8

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 1060 zł (za dwie pamięci 512 MB)
- DOSTARCZYŁ: eXtremeMem, Biuro Handlowe: ul. Ostroroga 18C, 01-163 Warszawa, tel. (22) 888 20 24
- WWW.GEIL.COM.TW

DANE TECHNICZNE
TYP KOŚCI: DDR SDRAM II
ZŁĄCZE: 240 pin
TECHNOLOGIA: FBGA
PŁYTKA PCB: 6-warstwowa, ekranowane złocone styki

GeIL 1GB PC2-5300

DANE TECHNICZNE
SPECYFIKACJA: PC 5300
CZĘSTOTLIWOŚĆ WEWNĘTRZNA: 667 MHz
NAPIĘCIE: 1,8~1,9 V
TIMINGI PRZY MAKS. CZĘSTOTLIWOŚCI:
CAS LATENCY: 4 T
ACTIVATE TO PRECHARGE (TRAS): 12 T
PRECHARGE TO ACTIVATE (TRP): 4 T
RAS TO CAS DELAY (TRCD): 4 T

Pamięci do wydajnych systemów komputerowych.

CACHEMEM	L1 (MB/s)	28086,9/12410,0
	L2 (MB/s)	14983,2/12413,3
	L3 (MB/s)	7639,9/8181,9
	MAIN MEMORY (MB/s)	3589,5/2104,6
MBENCH 1.0	LATENCY	77,0
	INT (MB/s)	3439/2250
	MMX (MB/s)	3760/2251
	SSE (MB/s)	4717/5247
MEMTACH 0.93 ALPHA	sekundy	156,88
MANDELMARK 0.96		6428
BENCHMARKER 1.3		305,1
BENCHONE iii 3.3.1		17562
CPU BENCH 2003 B2 1.5	MB/s	6005
CRYSTALMARK09		9339
META BENCH		3975
SCIENCEMARK 2.0	L1 (MB/s)	20489,56
	L2 (MB/s)	23278,67
	BANDWIDTH (MB/s)	4733,28
PERFORMANCETEST 5	ALLOCATE SMAL BLOCK	1278,8
	READ CACHED	1985,2
	READ UNCACHED	1817,7
	WRITE	1434,3
	MEMORY MARK	635,3
	PASSMARK RATING	114,4
PROCESSORMARK 3		400617
SUPER PI	8M (sekundy)	415
PCMARK 04	MEMORY	5883
SISOFT SANDRA Lite 2005.SR1	MEMORY BANDWIDTH	5522/5509
	CACHE&MEMORY (INDEX)	10084
	CPU ARITHMETIC	11275 / 4701/8257
	CPU MULTI-MEDIA	28896/39920

Zestaw testowy: ASUS P5AD2 Premium, Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz).

Kilka miesięcy temu zmieniliśmy naszą platformę testową na taką, w której możemy testować procesory na podstawce LGA 775, pamięci DDR2 i przede wszystkim karty graficzne PCI Express.

Niedawno dostaliśmy do testów pamięci GelL 512MB PC2-5300 (DDR2-667). Kości te dedykowane są do pracy w systemach, w których wydajność ma zasadnicze znaczenie. Świetnie nadają się do np. podkręcania nowych procesorów.

Pamięci tego typu sprzedawane są zwykle w parach, gdyż doskonale się sprawują, pracując w trybie Dual Channel, dzięki któremu dwa moduły widziane są jako jeden bank i dzięki czemu zwiększa się wydajność systemu przy dużym obciążeniu pamięci. **Atutem GelLi jest metalowy radiator na modułach pozwalający na ich szybszą pracę**, gdyż ciepło odprowadzane jest w znacznie lepszy sposób, niż ma to miejsce przy „gołych" kościach.

GelLe charakteryzują się opóźnieniami CAS 4-4-4-12, a są to typowe dla DDR2 wyniki, wyższe niż przy DDR ale dzięki nim możliwa jest praca z wyższymi częstotliwościami. Lepsze charakterystyki można uzyskać, gdy zwiększymy napięcie zasilające pamięci do 1,9 lub 2 V (standardowe to 1,8 V). Jeśli chcemy, by pamięci osiągnęły częstotliwości wyższe niż 650 MHz, niestety trzeba podwyższyć opóźnienia do wartości CAS równych 5.

Jeśli wasz system ma służyć do pracy z mocno podkręconymi procesorami, wydajnej pracy lub ekstremalnego grania (wysokie rozdzielczości, duże tekstury, wszelkie inne wodotryski), tego typu pamięci będą bardzo dobrym wyborem. |**CDA**|

GeIl 512MB PC2-5300
8 1 4
+ wysoka wydajność
+ radiatory dobrze odprowadzają ciepło
– aby uzyskać wysokie częstotliwości, trzeba podwyższyć wartość opóźnienia CAS
www.geil.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

CENA: 599 zł
DOSTARCZYŁ: Karuma Polska Sp. z o.o.
WWW.SAITEK.PL

DE TIGES | GRATKA DLA WIELBICIELI SYMULATORÓW

Konkurs SMS!

Wyślij SMS i wygraj joystick X52!

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
Z ilu części składa się zestaw Saitek X52:
A. 2
B. 3
C. 1

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.SA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij sms em pod numer **7164!**

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

Fundatorem nagrody jest Karuma Polska.

DANE TECHNICZNE
PRZEPUSTNICA
- przepustnica z granicami dla trybu dopalacza i wolnych obrotów
- 2 przyciski
- kółko myszki wraz z trzecim przyciskiem
- kontrola kursora
- 8-kierunkowy grzybek
- 2 pokrętła
- analogowy suwak

DANE TECHNICZNE
DŻOJSTIK
- precyzyjny mechanizm centrujący
- metalowy przycisk spustu, 2 główne przyciski
- 4 przyciski (przycisk do odpalania rakiet zabezpieczony mechanicznie)
- przycisk spustu pozwalający na przypisanie drugorzędnej funkcji innym przyciskom (funkcjonalność podobna do klawisza Shift)
- 2 ośmiopozycyjne grzybki (hat switch) Hat Switches
- drążek pracujący w trzech wymiarach
- trójpozycyjny przełącznik trybu pracy
- trzy dwupozycyjne programowalne przełączniki

Wyróżnienie za ergonomiczną konstrukcję, precyzję działania i ogromne możliwości konfiguracyjne.

Saitek **X52**

Saitek X45 był bardzo udaną konstrukcją, jednak pechowo spece od ergonomii nie wzięli chyba za wzór mojej dłoni. Przez to nie trzymało mi się wygodnie przepustnicy. (Mike-L nie zgłaszał takich zastrzeżeń, widocznie to jego dłoń była wzięta za wzór, lizus jeden.) Poza tym na moim komputerze nie działał wskaźnik zastępujący myszkę. Zastrzeżenia miałem także do kierowania sterem pionowym.

Na domiar złego nie sięgałem do wszystkich przełączników bez podnoszenia dłoni z podstawki. Wszystko to sprawiło, że osobiście na wersję X45 bym się nie zdecydował. Zresztą była tylko rozwinięciem konstrukcji X36. Pewnie też dlatego gracze pozostali przy sprawdzonych starszych wersjach. **X52 ma to zmienić.** Już na pudełku zauważyłem, że najnowsze dziecko Saiteka **zostało zupełnie od nowa zaprojektowane.** (Aha, mała uwaga. Nie wierzcie zbytnio w wytrzymałość tej rączki, za którą się trzyma pudełko. Pewnie zaprojektował ją inny zespół. Lepiej nieść owe pudło oburącz – dobrze radzę.)

Po wyjęciu zastawu z pudełka, trzeba podłączyć 2 przewody (łatwe i przyjemne). Zdziwiłem się, jak zobaczyłem w osobnej folii przyssawki. X45 ich nie miał. Tu użytkownik sam może zdecydować, czy chce, czy nie chce ich używać. Plus dla producenta. Cała konstrukcja zajmuje dość dużo miejsca na biurku. Po podłączeniu do portu USB **wszystko ładnie zaczęło świecić na niebiesko.** Zwraca uwagę dość **duży wyświetlacz ciekłokrystaliczny na przepustnicy.** Położyłem dłonie na manetkach - i szok! **Wszystko, co było złe w X45, zostało poprawione!**

Można ustawić wysokość podpórki pod nadgarstek. Dzięki temu nie ma problemu, aby sięgnąć do przycisków i grzybków, których położenie także zoptymalizowano. Zabezpieczenie spustu jest o wiele ciekawsze i przyjemnie przeskakuje. Sterowanie sterem kierunku odbywa się teraz normalnie. Usunięto tę nieszczęsną kołyskę z przepustnicy i zastosowano skrętny drążek. Mechanizm centrujący pozostał taki sam, ale do niego nie miałem zastrzeżeń. Przepustnica, poza wyświetlaczem MFD, przeszła mniejszą rewolucję, ale tu także o wiele lepiej porozmieszczano wszelakie pokrętła i przyciski.

Zainstalowałem także obsługę sterowania kursorem. Na przepustnicy znajdują się odpowiednie przyciski oraz rolka. A tu niespodzianka. Można było sterować kursorem tak, jak przewidział to producent. Kolejnym krokiem był rzut oka na właściwości i tu też pozytywne zaskoczenie. Sterownik pozwala na ustawienie jasności ekranu oraz podświetlenie przycisku (przydatne w nocy). Zauważyłem też, że na wyświetlaczu od razu pokazała się prawidłowa godzina. Sterownik pozwala na ustawienie trzech stref czasowych. Wystąpił jednak problem przy profilerze. Nie wiem dlaczego, ale nie chciały się wczytać pliki z profilami przygotowanymi przez producenta. Ja i tak zawsze przygotowuję własny zestaw. Warto poświęcić chwilę na dostosowanie dżojstika do własnych preferencji. Przy okazji zauważyłem, że niektóre potencjometry wykazują bardzo małe wahania wskazań. Po 2 tygodniach nic się nie zmieniło, ale trudno ocenić, czy błędy wskazań nie pogłębią się w dłuższym okresie.

Do testowania użyłem następujących gier: Microsoft Flight Simulator 2004, Il2 Sturmovik, Apache vs. Havok – Enemy Engaged oraz z ciekawości Nascar – SimRacing. **Zestaw sprawował się bardzo dobrze.** Umożliwia właściwie granie bez odrywania rąk od drążka i przepustnicy. 3 tryby oraz przycisk Pinkie powodują, że liczba kombinacji starcza właściwie na obłożenie większości przycisków nawet w realistycznych symulatorach. Przy okazji testów wyszła jedna niedogodność. **Po włączeniu komputera sprzęt pozostawał nieaktywny i dopiero wyjęcie i włożenie wtyczki budziło go do życia. Należało to zrobić tylko raz.**

Całość zrobiła na mnie bardzo dobre wrażenie. Latanie było przyjemnością i bardzo szybko przyzwyczaiłem się do Saiteka. Co ciekawe, bez problemu pojeździłem w Nascarze. Jeżeli masz tylko zbędne **599 zł** i lubisz symulatory - kupuj! **|CDA|**

Saitek X52

POWER	DODATKI	ECO
9	5	5

+ ergonomia!!!
+ rozbudowane opcje sterownika
+ dołączone osobne przyssawki

− kłopoty z firmowymi profilami
− brak inicjalizacji po starcie systemu
− mało dodatków

www.saitek.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena por ównana do POWER i DODATKI

CENA: 379 zł
DOSTARCZYŁ: Logitech
WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

DANE TECHNICZNE
MOŻLIWOŚĆ KONTROLI: do 15 urządzeń
PAMIĘĆ: 2 MB (flash)
PODŁĄCZENIE DO KOMPUTERA: poprzez port USB

Potężne możliwości i adekwatna cena to cechy pilota Logitech Harmony 655.

DANE TECHNICZNE
EKRAN: podświetlany LCD, 84 x 48 punktów
PRZYCISKI: 51, podświetlane, przyjemne w dotyku
ZASIĘG: do 10 metrów
ZASILANIE: 4 baterie AAA (dołączone)
WYMIARY: 20,5 x 5,8 x 3,3 cm
WAGA: 164 g
GWARANCJA: 24 miesiące

Logitech **Harmony 655**

W dobie rozwoju technologii trudno dziś spotkać urządzenie Audio-Wideo, którego nie dałoby się obsłużyć pilotem. Telewizor, magnetowid, DVD, wieża HiFi, tuner satelitarny... i na stoliku przy fotelu znajdują się już cztery, albo nawet więcej.

W takich przypadkach wielu użytkowników decyduje się na zakup pilota uniwersalnego, którym można sterować pracą wielu urządzeń. Jedną z ciekawszych tego typu konstrukcji jest Logitech Harmony 655, **do którego profile różnych urządzeń możemy przygotować za pomocą komputera**, a nie żmudnie uczyć go funkcji telewizora czy zestawu HiFi.

Pilot ma efektowne podświetlenie, dzięki któremu nawet w ciemności widoczne są napisy na ekranie oraz wszystkie dostępne przyciski.

Programowanie funkcji odbywa się za pomocą sterowników, które łączą się przez Internet z bazą danych znajdującą się na serwerze producenta i pozwalają na wybór rodzaju urządzenia (telewizor, magnetowid, odtwarzacz DVD czy VHS oraz kilka innych kategorii), by w następnym kroku zapytać o konkretny model (listy są baaardzo obszerne). Jeśli nie ma na liście posiadanego przez was modelu, można wybrać profil ogólny. Potem następuje wgranie profili do pilota (za pomocą przewodu USB). Wystarczy już tylko przełączać przyciskami wokół ekranu profile i sterować jednym pilotem pracą kilku urządzeń, a stare schować do szuflady. Mankamentem jest fakt, że jeśli przyzwyczailiśmy się do pracy z oryginalnymi pilotami, przestawienie się na ten jeden zajmie trochę czasu, lecz przyznam, że warto się trochę pomęczyć. Ja już powoli przymierzam się do zakupu czegoś takiego, gdyż połowę stolika przy łóżku zajmują piloty. ;-D

Gdyby nie cena, (która i tak w ciągu ostatnich dwóch miesięcy znacznie spadła), mógłbym tego typu konstrukcję polecić każdemu, kto musi używać więcej niż 2 pilotów naraz. **|CDA|**

Konkurs SMS!
WYŚLIJ SMS I WYGRAJ PILOT UNIWERSALNY!

Odpowiedz na pytanie konkursowe:
Ile baterii wymaga do pracy pilot Harmony 655?
A. 2 B. 4 C.1

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.PI.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C)
I wyślij smsem pod numer 7164!

Koszt wysłania smsa to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 10 maja 2005r.

Fundatorem nagród jest Logitech

Logitech Harmony 655
+ ergonomiczny kształt
+ programowanie obłożenia klawiszy na komputerze lub gotowe schematy
– konieczność posiadania dostępu do Internetu
– cena

POWER 7 | DOBJATKI 6 | ECO 4

www.logitech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

- **CENA:** 799 zł
- **DOSTARCZYŁ:** CNT Michał Łebkowski UL. WĘGŁOWA 2, 30-063 KRAKÓW
- WWW.SLIMP3.PL

DANE TECHNICZNE
DYSK: 20 GB 1,8" TOSHIBA
ODTWARZA: MP3 (8-320 kbps, VBR), WMA (8-192Kbps), OGG (8-320Kbps)
OBSŁUGUJE: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0 oraz lrc i listy
RADIO STEREO: zapamiętuje 20 stacji
FORMAT NAGRYWANIA: mp3 (32-320 Kbps, 44,1 KHz)

INNE
FUTERAŁ
PILOT
KABEL LINE-IN
ŁADOWARKA SIECIOWA
KABEL USB

Wyróżnienie: Za bardzo duży dysk i dobry dyktafon za rozsądną cenę.

DANE TECHNICZNE
BITRATE NAGRYWANIA: wbudowany mikrofon 32-128 Kbps, zew. mikrofon, radio - 64-320 Kbps
WYŚWIETLACZ: LCD 160 x 105, podświetlany na niebiesko
WBUDOWANA BATERIA: litowa 1400 mAh
CZAS ŁADOWANIA: 8 godzin (tryb szybki 3-4 godziny)
CZAS DZIAŁANIA: do 15 godzin
5 FUNKCJI EQ PLUS JEDNA DOWOLNIE KONFIGUROWALNA, 3D SOUND
USB: 2.0

Na pierwszy rzut oka przypomina komórkę, ale to tylko pozory.

SlimP3 **Maestro**

Pierwszy opisywany przeze mnie, około półtora roku temu, player mp3 miał 128 MB pamięci, słaby dyktafon, a kosztował ponad 1000 złotych. Chyba najwięksi optymiści nie spodziewali się, że postęp w tej dziedzinie będzie tak szybki.

SlimP3 Maestro to tania odpowiedź nie tyle na zwykłe playery, co na Ipoda - przenośny dysk, który może również odtwarzać muzykę. O ile jednak najpopularniejszy na świecie player producenta Macintosha nie oferuje za dużo opcji, kupując SlimP3 Maestro **za 800 złotych dostajemy możliwość przenoszenia 20 GB danych, słuchania muzyki oraz bardzo dobry dyktafon.** Ciekawe, jaką specyfikację będzie miał podobny sprzęt za rok czy półtora...

Nie ma co jednak wybiegać w przyszłość, warto się przyjrzeć bliżej Maestro. Jest on duży i stosunkowo ciężki (168 g) w porównaniu do obecnych na rynku playerów, ale nic dziwnego - poza samym bardzo dużym dyskiem, który waży swoje, sprzęt ma też solidną stalową obudowę. Ze względu na bardzo długi (nawet odrobinę za bardzo) kabel słuchawkowy z powodzeniem można schować go do plecaka, a piosenki przełączać za pomocą pilota, który zresztą jest niezależny od słuchawek (można doń podłączyć inne, jeśli ktoś miałby ochotę).

Jako sprzęt z wyższej półki Maestro został wyposażony jeszcze w drobne i przydatne czasem dodatki. Poza rzeczami niezbędnymi (ładowarka sieciowa, kabel USB) dostajemy jeszcze futerał, który można przypiąć do paska oraz kabel line-in, pozwalający połączyć playera z zewnętrznymi źródłami dźwięku.

W przeciwieństwie do wszelkiej maści Ipodów, Maestro nie wymaga żadnych specjalnych sterowników do obsługi, o ile użytkownik ma system nowszy niż Win98. W przypadku tego ostatniego trzeba zainstalować sterowniki z załączonej płyty. Ale już w najpopularniejszym dziś WinXP obsługa ogranicza się do podłączenia urządzenia i przenoszenia danych z własnoręcznym ustawianiem katalogów.

Jakość odtwarzanego dźwięku **jest dobra**, nie odstaje od innych urządzeń tego typu. Dodatkowo zmienić można również z poziomu menu ustawienia equalizera i podbić płynnym ruchem suwaka basy oraz wysokie tony. **Daleko w tyle konkurencję zostawia też dyktafon**, pozwalający nagrywać za pomocą wbudowanego mikrofonu głos w 128 kbps, a radio i dźwięki przesyłane za pomocą wejścia line-in (czyli również – z zewnętrznego mikrofonu) aż w 320 kbps! I co bardzo ważne, to rzeczywiście słychać. Jakość nagrań nie różni się znacznie od profesjonalnych urządzeń tego typu.

Odtwarzacz ma również wady. Przede wszystkim - **standardowo ładuje się aż 8 godzin**, choć można również korzystać z funkcji szybkiego ładowania (wtedy czas skraca się o połowę). Plusem jest, że Maestro wyposażony jest w baterię litowo-jonową, przez co może być doładowywany w dowolnym momencie, bez obaw o „efekt pamięci" pomniejszający rzeczywistą pojemność akumulatora. Innym **drobnym mankamentem jest odbiór radia.** Antena nie jest najlepsza - w zamkniętych pomieszczeniach zdarzały się problemy ze słuchaniem niektórych stacji. To jednak szczegóły, które nie zmieniają wysokiej oceny. |**CDA**|

Slim P3 Maestro

- \+ 20 GB
- \+ dobry dyktafon
- \+ cena
- − nie najlepsze radio
- − długie ładowanie

POWER	DODATKI	ECO
7	5	9

www.slimp3.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

- CENA: 169 zł
- DOSTARCZYŁ: Logitech
- WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

DANE TECHNICZNE
PASMO PRZENOSZENIA: 20 Hz-20 kHz
DŁUGOŚĆ PRZEWODU: 3 m
REGULACJE: głośności na przewodzie
CZUŁOŚĆ MIKROFONU: 58 dB

DANE TECHNICZNE
PASMO PRZENOSZENIA MIKROFONU: 100 Hz-16 kHz
PODŁĄCZENIE: mini jack
DODATKOWE: 24 miesiące gwarancji

Cisza w domu gwarantowana.

Logitech **Precision Gaming Headset**

Gdy kolejny raz coś wyrzucone z drugiego pokoju przeleciało nisko nad głową i towarzyszy przy tym okrzyk „ścisz to!!!" – to znaczy, że najwyższy czas pomyśleć nad zakupem słuchawek.

Chyba musimy się przyzwyczaić, że nie każdemu domownikowi odpowiadają dźwięki, jakie wydobywają nasze maszyny podczas kolejnej rozgrywki w Enemy Territory czy też WarCrafta. Dla nas, gdy jesteśmy pochłonięci przechodzeniem kolejnego etapu gry, dźwięki, które wydobywają się z głośników, są czymś niesamowitym i najpiękniejszą muzyką, jaką można sobie wyobrazić. Musimy jednak pomyśleć o domownikach, którzy nie zawsze podzielają nasze zamiłowania do tak wyrafinowanych eksperymentów muzycznych.

Rozwiązaniem naszych problemów może być **zakup słuchawek**.

Logitech Precision Gaming Headset to połączenie słuchawek z mikrofonem. Głośniki zostały zamontowane na sztywnym pałąku. Ma on mechanizm regulacji, co z pewnością ucieszy (tak jak mnie ucieszyło) osoby z dużą głową. Niestety pałąk jest na tyle twardy, że po dłuższym używaniu odczuwamy ból w okolicy uszu. Sam mikrofon został zamontowany na obrotowym ramieniu, co umożliwia nam odpowiedniego jego ustawienie. Przewód połączeniowy jest miękki i długi. Umieszczono na nim pilot, który ma możliwość wyłączenia mikrofonu oraz pokrętło regulacji głośności. Niefortunnie pokrętło to jest osadzone w pilocie, a jedynym elementem wystającym z pokrętła jest malutki „cypelek" – w **efekcie regulacja głośności należy do minusów tej konstrukcji.**

Jeśli idzie o pasmo przenoszenia, to w zastosowaniach „okołokomputerowych" słuchawki sprawdzają się bardzo dobrze. Audiofile natomiast mogliby pomarudzić na nieco za płaski i „suchy" bas. |**CDA**|

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

PRENUMERATA TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy
CD Action **z CD** **w cenie 174 zł**
z DVD **w cenie 190 zł**
Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz PREZENT

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy
CD Action **z CD** **w cenie 99 zł**
z DVD **w cenie 108 zł**
Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 290 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 306 zł
Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 134,80 zł
i dostaniesz PREZENT

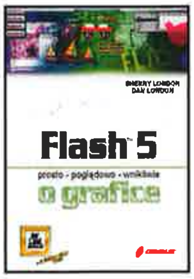
wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy
CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 149 zł
CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 156 zł
Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 63,40 zł

Zamówione w prenumeracie pakietowej miesięczniki będą wysyłane w odrębnych przesyłkach - zgodnie z harmonogramem druku.

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

PREZENTY DLA 130 PIERWSZYCH OSÓB, SPIESZ SIĘ Z ZAMÓWIENIEM!



FLASH 5 O GRAFICE

Książka prezentuje prosty sposób poznawania programu służącego do tworzenia grafiki w sieci WWW. Uczy tworzenia kluczowych ramek oraz interakcyjnych animacji i uzyskiwania funkcjonalnych stron internetowych. Po przedstawieniu podstawowych elementów programu, czytelnicy przechodzą do konkretnych projektów, które stanowią fundament tworzenia własnych animacji.

111 PORAD. KOMPUTEROWI DETEKTYWI

Niemalże każda czynność na komputerze, nie ważne jaka, czy to oglądanie filmów, słuchanie muzyki, rozmawianie przez komunikatory internetowe, przeglądanie stron WWW zostawia ślad w komputerze, niczym odcisk stopy na piasku. Jeśli kolejny raz masz wrażenie, że ktoś zagląda do twojej prywatnej poczty, przegląda twoje dokumenty lub zestawienia. Jeśli zastanawiasz się, co robi twoje dziecko do późna przy komputerze lub kto korzysta z Internetu kiedy ty jesteś w pracy, szkole. Jeśli twój szef podgląda twój komputer i chcesz o tym wiedzieć. Stajesz się wtedy prywatnym detektywem, pragniesz rozwijać swoje umiejętności. Ta książka pomoże ci rozwiązać kilka tajemnic. Jeśli chcesz chronić swoje dane masz do tego konstytucyjne prawo, teraz poznaj metody, czyli praktykę.

Wydawcą prezentowanych tytułów jest
Wydawnictwo MIKOM
www.mikom.pl
ul. Żegoty 9, 02-263 Warszawa
tel. 22/ 886 62 43
zamowienia@mikom.pl

Najlepsze książki informatyczne dla początkujących i profesjonalistów. Języki i techniki programowania, biblioteki programów, systemy operacyjne, sieci komputerowe oraz rozwiązywanie problemów technicznych.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu ***CD-Action*** od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ☐ w cenie ☐

Wybieram następujący prezent: 111 ☐ FLA ☐
oferta maj 2005

Zamawiam numery archiwalne ☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ______ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis ______

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA **2.** telefonicznie 22/ 517 50 55 **3.** faksem 22/ 517 05 30 **4.** e-mailem **prenumerata@bauer.pl**
oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.
5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:
http://prenumerata.bauer.pl – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.
Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.
Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.
Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31do 36
REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW
NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 3,50 zł.
Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl.** W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.
FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU

www.tanitel.pl

TANI TELEFON

Rozmawiajmy
Dużo, dużo taniej!

0 708 177 177

wybierz sam

- połączenia **międzynarodowe** /wybrane kierunki/
- połączenia **międzymiastowe**
- **bez** dodatkowych umów lub **kart-zdrapek**
- zawsze stała cena **0,35** zł / min. (**0,29** zł + VAT)

POŁĄCZENIE	TP*	NETIA*	TELE2	TANI TELFON**
USA	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł
Europa Zachodnia	1,46 zł	1,28 zł	0,66 zł	0,35 zł

minuta 35 groszy

JAK DZWONIĆ?

1 Wybierz numer **0 708 177 177**

2 **Połączenia międzynarodowe** Wybierz **00+numer kierunkowy**
Połączenia międzymiastowe Wybierz **0+numer kierunkowy**

3 Wybierz **numer docelowy**

4 Rozmawiaj **35 gr** za minutę!

Lista krajów, do których możesz dzwonić: Argentyna, Australia, Austria, Belgia, Brazylia, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Izrael, Japonia, Kanada***, Luksemburg, Niemcy, Norwegia, Nowa Zelandia, Portugalia, Rosja, Singapur***, Szwajcaria, Szwecja, USA***, Węgry, Wielka Brytania, Włochy, **Polska - wszystkie miejscowości**. Możesz także prowadzić rozmowy międzymiastowe - również za **0,35 zł.**

* plan Standardowy TP (dostępne są także inne plany), taryfa *Praktyczna* Netii. Wszystkie ceny dla połączeń z telefonami stacjonarnymi, kwoty brutto za 1 min.
**cena dla abonentów planów taryfowych TP: *Standardowego, Aktywnego i Niedrogiego*. W planie *Socjalnym* opłata jest podwójna. W innych planach taryfowych występuje dodatkowa opłata za nawiązanie połączenia, w wysokości 0,24 zł brutto. Stan na 31.01.2005
*** w tych krajach można dzwonić na telefony komórkowe.

Numer dostępny dla abonentów TP S.A., Exatel, Telenet, GTS, Netia, dataCom. Dostawcą usług jest Energis Polska Sp. z o.o.

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION REDACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Established 1996

Hej!
W dzisiejszym AR nie ma ani Frustrat Zone, ani Panopticum. I nie bez przyczyny - za miesiąc bowiem pojawi się OGROMNY tekst, który pasuje do obu rubryk - zatem żebyście byli go w stanie przełknąć, postanowiłem was w tym numerze ciut przegłodzić. Prawdę mówiąc, sam się przy nim mało nie zadławiłem (ze śmiechu), więc już was zapraszam na ową ucztę. Co nie oznacza, że w tym AR jakieś resztki czy pomyje - nie, jak zawsze jest sporo naprawdę fajnych tekstów. Zapraszam do lektury!

Myśl miesiąca:

Gdyby dureń zrozumiał, że jest durniem, automatycznie przestałby być durniem. Z tego wniosek, że durnie rekrutują się jedynie spośród ludzi przekonanych, że nie są durniami. Co nie zmienia faktu, że jednak nimi są.

List jubileuszowy

(...) Wczoraj pożyczyłem 100 numer od kumpla (nie kupiłem go gdy był w kioskach z powodu braku kasy), i natchnęło mnie to do ponownego napisania do Was. A o co tak dokładnie chodzi? O Was. I o mnie. O to, jak jestem z Was dumny. Z najlepszego czasopisma w kraju. Z comiesięcznej radości jaką sprawiacie wszystkim ludziom (nawet antyfanom, którzy w swej głupocie wierzą, że każdy numer jest gorszy), z radości jaką sprawiacie mi (wierzcie lub nie, ale dzięki Wam wielokrotnie wyleczyłem doła), ze wspaniałych pełnych wersji gier (...). Czuję radość, bo wspaniale udowadniacie, że „Dobre" może być „Polskie". I dumę z siebie. Bo w końcu czytam CDA i traktuję ten nałóg poważnie (znaczy się nie walczę z nim). Dzięki Waszym radom tyle w życiu zrobiłem ze sobą i komputerem. Moje życie jest naprawdę cudowne, mimo kilku problemów (...) Poznałem dziewczynę bo dzięki AR uznałem, że warto się czasem oderwać od grania. Tyle Wam zawdzięczam! A co daję w zamian? Niestety nic, jeśli nie liczyć paru e-maili wysłanych w wolnej chwili. Dlatego dziś chcę Wam szczerze podziękować. Za to, że byliście. Za to, że jesteście. Za to, że będziecie.

Za to, że zmieniając się ciągle się doskonalicie i wciąż spełniacie coraz większe wymagania czytelników. Że nadajecie naszemu życiu sens. I że mogę Was czytać. Tak więc Dziękuję, Wszystkiego Najlepszego i Do Widzenia!!!

Szymon

Z okazji niedawnych urodzin pozwalamy sobie na publikację listu, w których nas - dla odmiany - chwalicie. A co, są i takie! :)

O lepszości konsol :)

Konwersje z konsoli na PC rzadko wychodzą dobrze, a z PCta na konsole wychodzą lepsze od pierwowzoru na PCty np. Half Life lub Q3A (chociaż nie ma tak dobrze rozbudowanego trybu multi)

Prawdę powiedziawszy, konwersje (w obie strony) rzadko kiedy wychodzą tak dobrze jak oryginał - bo po prostu robione są z myślą o innym sprzęcie, innych sterownikach (myszka/klawisze vs. gamepad). I sam sobie zaprzeczasz, bo „konwersje PC->konsola są lepsze niż oryginał, tylko nie aż tak dobre". :) Swoją drogą, ciekawa koncepcja „kopia lepsza niż oryginał". Wiesz, to ja jednak wezmę sobie oryginał paczki banknotów 100 $, a ty sobie weź jej „lepszą niż oryginał" kopię...

PlayStation 3 będzie posiadało ponoć procesor z zegarem 250000 Mhz !!!!!!!!!!! i znowu PCty będą musiały ściągać się z nimi :)

Taaa... Po włączeniu do sieci od razu przechodzi w nadświetlną, co? A Pentium XVII będzie miało zegar 33 450 000 septyliarów TERAHerców. I będzie tak szybki, że będzie się przegrzewał jeszcze przed włączeniem do sieci, a nieskończoną pętlę (*10 Go to 20; 20 Go to 10*) wykona w 7 sekund!!!

Czy nie moglibyście zrobić takiej gazety CD-Action (cedeaceton jak to mówi moja kioskarka) o grach konsolowych?

Grek

Nie w tym życiu... I nie udawaj Greka!

CDA jak szkoła

Czytam wasze pismo od pewnego czasu i doszedłem do wniosku, że posługujecie się oprócz j. polskiego również językiem matematyki!!!

Oto dowód: mamy dowolny trójkąt ABC. Z wierzchołka C prowadzimy pod kątem prostym do przeciwległego boku wysokość. W ten sposób powstaje punkt D (punkt przecięcia się odcinka |AB| z tą wysokością). I właśnie wtedy kąt powstały między tą wysokością a odcinkiem AB to właśnie kąt CDA!!! Jesteście niemożliwi :D .

PS. W dodatku ten kąt ma 90 stopni.

Enjoi

SCHWYTANE W SIECI

CZYLI TO, CO SIĘ O CDA MÓWI W INTERNECIE... BEZ CENZURY, BEZ KOREKTY.

O CDA

•Machu Picchu: CDA jest fajne ale ma jedna poważną wadę.. wciaga. Jak sobie kupie CDA to wiem, że przez następne trzy dni będę je czytał a conajmniej tydzień grał jak się trafi jakaś dobra pełna wersja to nawet dłużej. (...) Moim zdaniem NL nie jest już tak fajne jak dawniej. Kiedyś jeszcze zanim CDA przy tworzeniu NL współpracowało na stałe z JoeMonster.org dowcipy były jakieś takie ambitniejsze a teraz... (...) Np. z tego tekstu jak to sprzedawca samochodów kupował krowę i musiał za każdy dodatek płacić dodatkowo było po prostu zajefajne.

Tylko, że to też był tekst od nich. :) Może po prostu dorastasz? :)

•radzio_: Dla mnie CDA to dodatek do Action Maga, tylko że rzeczytwisty, namacalny.

•Pewien Gość: Było kiedyś takie czasopismo jak Reset, gdzie można było poczytać dosłownie o wszystkim. (...) A w CDA tylko gry, gry, gry i ewentualnie coś o sprzęcie. Zresztą większość czytelników CDA to zapewne małolaty, więc może nie ma się czemu dziwić.

A w np. Chipie to tylko o sprzęcie. To musi być jakieś pismo dla przedszkolaków. A w Catsie to tylko gołe te... no... O, to dopiero musi być pismo dla małolatów! Toż to lamerstwo totalne - nie robić pisma o wszystkim. Jakby dodać horoskop i porady dla działkowców, to dopiero by było profesjonalnie!

Ja tam w każdym razie czuję się już za stary na to pismo.

Pora umierać zatem. Mogę ci to ułatwić :) - Waniaaa!

•mrc2oo2: Bluźnisz, bluźnisz i jeszcze raz bluźnisz. Małolaty nie czytują pisma tylko lecą na płytki, stad też i do grona czytelników bym ich raczej nie zaliczał. Co do jednolitości CDA – jest jeszcze, a może przede wszystkim Cover CD, na której jest mnóstwo rzeczy, kącików nie związanych z grami, dzięki którym można poszerzyć swoje zainteresowania. Już sam ActionMag traktuje niemal o wszystkim i to w jakich ilościach...

•Recki w CDA są znacznie spłycane, aby tylko trafiły do możliwie największego grona czytelników. Skąd ta opinia? Ano z lektury choćby wznowionego Top Secreta, gdzie wystarczyła obszerna zapowiedź choćby Icewind Dale II abym się dowiedział interesujących mnie szczegółów, a nie kto jest wydawcą i co przekazał redakcji w materiałach prasowych.

A niby skąd oni wzięli informacje jak nie z presspacka? Wykradli z sejfu? Spili programistów? Nie powiem, czasem się trafiają rozmaite „ekskluziwy" (np. my z CoD2 z zeszłego miesiąca), dzięki którym dane pismo zdobywa jakieś ciekawsze i niedostępne dla ogółu informacje o jakiejś grze. Tzn. każdemu się czasem coś trafi. Nikt nie ma bowiem wyłączności na „ekskluziwy"...

I protestuję przeciwko określaniu tekstów w CDA jako „spłyconych". Są napisane LEKKO, ale czy lekki styl = spłycenie informacji? Czy jeśli zamiast „ambiwalentne" (uczucia) użyję słowa „dwojakie", to tym samym spłycam sens zdania? A gdy mówię „proszę pocałować mnie w miejsce, gdzie plecy przechodzą w nogi", jestem ambitniejszy do tego, co mówi 'kiss my ass' czy "a pocałuj ty mnie w d...? Hę?

Inna sprawa że Top Secret padł (szczegółowe pisanie dla „wtajemniczonych" się nie sprawdza) a CDA żyje (i pal licho czasem spore lagi w reckach, miejscami ich naprawdę niski poziom czy też styl)...

Nic tak mnie nie przekonuje w takich sytuacjach jak cytaty i dowody. Których - rzecz jasna - się nie doczekam...

•mrc2oo2: Co do recek i ich rzekomej płytkości; w niektórych przypadkach to źle, na ogół jednak dobrze. Bo fajnie się

Czyli blisko temperatury wrzenia... więc i fizykę dołącz. Czasem też aluzyjnie daję w AR do zrozumienia, że mam kogoś w... (albo żeby spadał na drzewo) - więc dochodzi biologia. O angielskim nie wspomnę, bo to oczywiste (np. FAQ man!), o chemię to zapytajcie naszych redakcyjnych pakerów. Geografia - bo jesteśmy na szczycie. Astronomia - te nieziemskie pełne wersje... Muzyka... hm, CDA ma 148 strun... nie, stron... no ale recenzje robimy śpiewająco itd. O pracach ręcznych nie będziemy mówić, czytają nas także nieletni... Krótko mówiąc - szkoła to my. Z tą różnicą, że do kontaktów z CDA nie trzeba was przymuszać, nie?

Do czytelników AR

Na początku chciałem przeprosić za karygodne lenistwo i zaniedbanie jakiego się dopuściłem. Kupuję wasze czasopismo od 3 lat regularnie, od pięciu w ogóle i do tej pory nie napisałem żadnego listu... (...) Bluzgi i chamstwo Smugglera. Ludzie!!! Śmiać mi się chce z tego, że macie pretensje do redaktora S. (fajnie brzmi prawda? :D), że was zbluzgał. Macie pretensje do niego jak on śmiał nas zbluzgać? Przecież to za nasze pieniądze ma tę kawę co rano. To dzięki nam nie dziaduje". Uważam, że te zarzuty są bezpodstawne gdyż Primo: to wy go pierwsi atakujecie - on się broni. A w samoobronie jak wiadomo można używać wszelkich metod, ważne, że koledzy z partii pomogą :p. Secundo: Mieć w takiej sytuacji pretensje do niego to tak samo jak mieć pretensje do policjanta, którego się przed chwilą walnęło w mordę za to, że Ci oddał i jeszcze aresztował, bo przecież „Ja płacę podatki, z których jest wypłacana pensja policjantom więc nic mi nie mogą zrobić, bo to dzięki mnie ma pieniądze". Bezsensowne prawda? A przecież chodzi mniej więcej o to samo. Tak że zbluzgani: więcej myślenia zanim zaczniecie bluzgać, a jak już zostaniecie zbluzgani - więcej dystansu do samego siebie i odrobina więcej humoru. To nie zaszkodzi, a może pomóc.

Imhotep87

Ladies' Corner

Odnoszę ostatnio wrażenie, że coraz mniej jest ambitnych gier. No, może nie tyle - ambitnych - co po prostu wciągających. Staż mój w graniu zbyt wielki nie jest (jakieś 6-7 lat), ale wydaje mi się, że wtedy było jakoś tak... inaczej; oglądałam CDA i myślałam: 'O, W TO BYM SOBIE ZAGRAŁA'. A teraz? Rzadko się to zdarza. Pamiętam, jak w Secret Service czytałam opisy jednostek do Starcrafta, chociaż go jeszcze wtedy nie miałam. A jak go zdobyłam... ech, co to była za radość... chociaż byłam mała (nie niska, wysoka byłam zawsze :)). Staro się czuję pisząc takie rzeczy. Zatem kończę już. AHA, te zdjęcia panienek możecie sobie zostawić. A niech tam wam będzie. Chcecie, to sobie oglądajcie. Mi to nie przeszkadza; jestem raczej zwolenniczką sprawiania ludziom przyjemności. :P

sheepsong

...Ooo? Robisz to społecznie? A możesz podać swój adres? :)

Coraz więcej ludzi narzeka na pogorszenie humoru serwowanego w kolejnych numerach CDA... ale czy nikt nie pomyślał, że wina być może nie leży po stronie pisma? Być może wy, a raczej my, bo ja tez należę do graczy czytelników CDA :) po prostu:

a) jesteśmy coraz bardziej zestresowani, i dlatego coraz mniej nas bawi? Jak jesteś w dobrym humorze, przecież bawi Cię byle głupstwo... A jak jesteś w złym humorze, to nic Cię nie rozbawi. :(

b) przecież z czasem ludziska się zmieniacie... i inne rzeczy was teraz śmieszą...

c) po prostu... nie wiem, uleciał mi trzeci powód... :D

krótko mówiąc, ponurzy jesteście, smętni jacyś, koniec kropka. :D

(wiec postanowiłam, jak widać, w celu poprawienia wam humoru napisać idiotyczny list, chyba mi się udało? :D)

pozdr. dla redakcji (ze świetnym poczuciem humoru :) i smętnych czytelników...

denuviel

Chciałabym rzucić parę słów na temat listu Mishki z nr 3/05. Czisus! Jak Tobie, dziewczyno i Wam, Panowie nie szkoda czasu na takie bzdety!!! Dobrze, że moja szanowna pupa spoczywała na desce klozetowej podczas lektury listu!!! Czy jesteś może, droga Mishko, sfrustrowaną, opryszczoną, brzydką piętnastolatką, która nie może się odnaleźć w przytłaczającej rzeczywistości? Czy jesteś na etapie zadawania sobie pytań egzystencjalnych o sens życia, przyjaźni i miłości? Chyba tak! Nie martw się - z tego się wyrasta. Tylko po co przelewać swoje żale na innych?! Kiedyś zrozumiesz jaka jest hierarchia wartości każdego zdrowego faceta i albo to zaakceptujesz, albo staniesz się jedną z tych śmiesznych wojujących feministek. A teraz parę słów o marketingu. Na mojej szacownej uczelni nauczono mnie, że najlepszym sposobem złapania klienta jest przemycenie treści erotycznych w reklamie. Nie chodzi o wulgarne epatowanie biustami, ale ładne dziewczynki zawsze się sprawdzają. A porównanie kobiety do butelki jest tak oczywiste, że wpadł na to designer kultowej butelki Coca - Coli. I co, uważasz, że powinnam się poskarżyć dziekanowi, że profesor katedry marketingu jest seksistą?! Ochłoń, pożyj trochę, a potem się wypowiadaj. A teraz idź sobie zagraj w „Lwa Leona" (pasjans odpada - te biuściaste damy). Cmokasy dla wszystkich „seksistów" w CDA. Wasza 4ever...

Magdalena

AReakcje

1. O POLONIZACJACH GIER...

W marcowym numerze wydrukowaliście list niejakiego Piotra, który zawzięcie walczy z językiem polskim. (...) Gry wydawane w Polsce są w rodzimej wersji językowej chociażby dlatego, że mieszkamy właśnie w kraju, w którym owy język figuruje jako narodowy. I nie powinno być w tym nic dziwnego. Anglicy chcą mieć gry po angielsku, Niemcy po niemiecku, a Polacy po polsku. Czy to takie trudne do zrozumienia? Co innego, że dostępne są jedynie polskie wersje językowe. Wiadomo, że obcych języków warto się uczyć, a w szczególności właśnie angielskiego, ale to nie jest obowiązek. Jeśli ktoś nie chce się uczyć angielskiego, to dlaczego potem ma być zmuszany do kupowania gier w obcym dla niego języku? I do tego w kraju w którym się urodził! Co za absurd. W naszym kraju pierwszorzędnym językiem jest polski i dlatego też gry są pakowane w pudełka ze znaczkiem PL.

Kolejne głupota. 'Od kogo wyszło to, że gry mają być polonizowane? Skąd to się wzięło?' ręce opadają. Też zawsze się zastanawiałem, kupując filmy na dvd, po co dodają te literki. Polskie oczywiście. A że są np. hiszpańskie czy izraelskie, to wspaniale, właśnie one są mi najbardziej potrzebne. W końcu mieszkam w Polsce. Albo książki. Kto wpadł na pomysł, żeby w Polsce wydawać je ze zrozumiałym dla wszystkich tekstem? Niech czytają tylko ci co się uczyli angielskiego, a ten co się lenił, to nie będzie czytał w ogóle.

Co do sposobu na walkę z piractwem (że niby piraci mają wersję „porządną", a w sklepach oryginały są „złowrogie"), to też nie jest tak, bo już kilka lat temu można było zaobserwować (na wszystkim znanym stadionie) gry przetłumaczone, które w legalnej dystrybucji nie oferowały znaczka PL na opakowaniu. Co innego, że taka „wschodnia" lokalizacja była co najmniej śmieszna (jeśli nie żałosna). Chociażby pierwsze (a może drugie?) GTA? Ten kto grał, na pewno turlał się ze śmiechu, po usłyszeniu wschodniego akcentu. W Prince of Persja 3D na przykład, dało się słyszeć 'mieć' (chodziło o miecz) :) „Mieć, albo nie mieć...?" :)

czyta o szczegółach tajnikach danej giery, gdy rzecz jasna masz z nią bezpośredni kontakt. Tylko z iloma grami opisywanymi w CDA masz w miesiącu bezpośredni kontakt – jedną? Dwoma? No właśnie, a tak przynajmniej czytasz recenzję gier, które to kompletnie Cię nie interesują a i tak czerpiesz z tego rozrywkę. Właśnie dzięki spłycaniu, odpowiedniemu uogólnianiu informacji.

•Rincewind: CDActionem trzeba się delektować, po kolei smakować, konsumować i trawić każdą stronę osobno. Jeszcze jakiś czas temu nie mogłem się powstrzymać i jak tylko brutalnie rozerwałem folie to rzucałem się na jeszcze cieplutkie i parujące, lekko przypieczone z brzegu CDA i pałaszowałem w 5 minut. Lecz teraz staram się kawałek po kawałeczku cieszyć się smakowitym i wyśmienitym czasopismem.

•Simba: "Zaskakiwanie" nas przez CDA to rzecz dość dyskusyjna. Cd-Action zaskakuje nas (a przynajmniej mnie) co miesiąc od dość dawna. Zatem pozytywne zaskoczenie z biegiem czasu "przeradza" się w normalną, ale wciąż fajną rzecz. Natomiast teraz zaskoczeniem dla mnie było by gdyby CDA dało jakiegoś gniota, albo przestało istnieć. Więc oby CDA nas NIE zaskoczyło...

•Souldriver: Smuggler, powiem Ci, że CDA jest czymś w rodzaju talizmanem! Kiedyś szedłem sobie ze sklepu z nowiuśkim CDAction (bodajże 02/2005) i nagle stanąłem jak wryty. Stoję i mi się w głowie zakręciło jak nigdy! W tym jakby śnie widziałem ducha pięknej kobiety. No piękna laska z niej była...i obudziłem się i jakiś czas szedłem dalej drogą. Patrzę w końcu a to ta dziewczyna z mojej wizji mói mi cześć. I co Ty na to? Przyznaj się Wy do CDA nie dajecie tylko papieru i pisma, co?

Smuggler: My? Moja diagnoza jest taka: nie jaraj blanta przy lekturze CDA... :)

O AR

•Odmieniec: Wszystko w CDA się zmienia, ale AR jest ciągle wypasione. Zawsze gdy już jestem niemal pewien, że Smuggler niczym nie zaskoczy, to przekonuje się, jak bardzo sie mylę. To samo jest z ludźmi piszącymi do AR. W każdym numerze, trafia sie jakaś perełka, przy której mam ubaw po pachy, a nawet po szyję.

•Pewien Gość: A mnie się już AR trochę przejadło. Z numeru na numer ciągle te same głupie listy i te same odpowiedzi.

Ba... a mnie to już nudzi doba: codziennie dzień/noc/dzień/noc... Zero oryginalności ta natura nie ma! Zrobiłaby raz północ po południu albo świt o zmierzchu, a ta nie...

Szczęściem Smuggler jest na tyle błyskotliwy, że na śmierć tymi odpowiedziami nie zanudza (w przeciwieństwie do niektórych autorów listów), ale też coraz trudniej go już czytać bez odcienia irytacji.

...Wkurzam? Nieee no, to dobrze właśnie!!!

•mrc2oo2: AR jest niczym Vice City - nieliniowe, nigdy nie wiesz czym to teraz Smuggler Cię zaskoczy. [I tu Smuggler strzela(m) za jego plecami z papierowej torby :).]

•MR.XYZ: A tak swoją drogą, ciekawe czy kiedyś Smugg pokaże swoją facjatę. Może jak CDA spotkają problemy finansowe (w co i tak szczerze wątpię, przynajmniej nie w tym dziesięcioleciu) to dają jego twarz na okładce z napisem „Wspomóżcie... Spójrzcie w te zapłakane oczy... „

I majątek zrobi wówczas producent torebek na wymioty...

•xrobak: Jedno szczerze trochę mnie martwi, że wielu łaknie wręcz listów w stylu panopticum. Listów od ludzi albo nie umiejących pisać albo po prostu z IQ w średniej normalnej (70 to norma według badań psychologicznych). Ludzie, wbrew pozorom każdemu może się zdarzyć wykazać głupotą. Sztuką jest śmiać się z siebie a nie z innych. Nigdy polonistka nie mogłaby jakiegoś waszego zdania umieścić w tzw. humorze z zeszytów szkolnych? Mnie nie bawi jakoś, że młodzi ludzie piszą krótko mówiąc bzdury, a jeszcze mniej mnie bawi, że ta głupota innym się podoba i chcą jej coraz więcej. Głupi list jest fajny, ale gdy służy jako rozluźnienie

Facet, to był genialny przekład! Różterki moralne księcia - rozumiesz, oni w fantastyczny sposób nawiązali do innego, duńskiego księcia - znaczy się Hamleta. Dla mnie - rewelacja!!! :)

Na koniec ciekawostka. Piotr napisał, że jest w trakcie obrony doktoratu. Moim zdaniem, albo coś mu się pomyliło przy pisaniu (skoro się używa tylko W-S-A-D ;) albo to jest w najlepszym przypadku matura. Jeżeli jednak jest to prawdą, to Boże chroń przyszłość naszej Ojczyzny.

Darek Farmus

Ech, nie przesadzaj z tym dowalaniem Piotrowi. Sam fakt, że ma inne poglądy niż ty, wcale nie znaczy, że zaraz musi być głupi itd. IMO uważam, że dorosłość zaczyna się dopiero wtedy, gdy owa banalna prawda dociera do piszącego/mówiącego...

2. CYKU, CYKU, CYK!

Najnowsze CDA jak zwykle przeczytałem zbyt szybko. Czy wy nie możecie mniejszym drukiem pisać?? Byłoby więcej czytania. :P Czytam sobie list niejakiego Cy(c)ka i zastanawiam się skąd się ta wiara bierze, czy rosną może na drzewach, czy może w kapuście są znajdowani w charakterze głąbów :| Ja osobiście pisząc taki list sam doszedłbym do wniosku, że piszę brednie. Jedyny pożytek z tego taki, że można się pośmiać, ewentualnie popłakać nad wersją demonstracyjną dorosłego Polaka (jest to młody Polak podobnie jak demo okrojony z wielu pożytecznych funkcji, miedzy innymi pomyślunku). ;) Chłopie!! Bauer sam sobie zamknął stronę, żeby Polaczki nie miały potrzeby wchodzić do netu, a wiadomo w ten sposób Tepsa zarobi mniej na impulsach od tych którzy się do netu wdzwaniają i w ten sposób Deutsche schweine chcą obalić telekomunikacyjnego kolosa na glinianych nogach. Balcerowicz MUSI ODEJŚĆ!!!!!!! Nie wiedziałeś?? To wie przecież każdy przedszkolak. :P Podziwiam Twoją, Smugg, pasję do temperowania teorii spiskowych itp. To niemalże jak praca u podstaw. A w tym miesiącu wyszło to nad wyraz udanie w AR :D

Diensdale Pirania

Było jeszcze parę innych listów do Cyka, ale w większości mało cenzuralnych. :) A Cyku faktycznie pisał ów list „na bani", do czego się przyznał na forum dyskusyjnym. Co jednak wcale go nie usprawiedliwia, a nawet wprost przeciwnie.

3. WSTĘPNIAK, JASIU, IRAK

(...) Chodzi o „przewspaniały" wstępniak z nr lutowego 2005 roku. Cytuję:

„Zaczyna się medialna histeria, rekordomania, jasiomania, granie na emocjach"...

Jeśli ktoś histeryzował - to tylko wy. O zdobyciu drugiego bieguna przez Jasia Melę usłyszałem - podobnie jak w wypadku pierwszej wyprawy - tylko raz we wszystkich dziennikach. Były to krótkie wypowiedzi opatrzone rzeczowymi komentarzami (...)

Raz, że - no właśnie - we wszystkich dziennikach... Dwa, że ja np. pamiętam też codzienny program po Teleekspresie bodaj, w którym dzień w dzień relacjonowano tę drugą wyprawę. A prasa, a radio, a zachwyty, że *„jako pierwszy niepełnosprawny na świecie w rok zdobył oba bieguny"* etc., wolę nawet nie mówić... Krótko mówiąc, sporo jednak hałasu wokół tego narobiono.

„Wszystko oczywiście relacjonowane z blokiem reklam przed i po, a jak się da, to i w połowie przekazu, z widocznym logo sponsora, tonem pełnym egzaltacji".

Cóż, reklamy są też przed i po „programach misyjnych" i transmisjach z Warszawy podczas Dnia Niepodległości.

Tym gorzej, proszę ja ciebie, tym gorzej. Sam fakt, że niemal wszyscy używają teraz słowa „k****" jako przecinka, nie oznacza, że należy to akceptować i się na to godzić. Ja mówię - weto!

(...) Reklam nie da się uniknąć (...) Sponsorzy wyłożyli tych kilkadziesiąt tysięcy za wyprawę - trzeba ich zrozumieć, oni też coś chcą z tego mieć. Tak więc prawdą jest, że to sponsorzy finansowali wyprawę na biegun - ale, u diabła, co z tego?

Wystarczyło nie wycinać z poprzedniego cytatu ostatniego zdania: ***„I tak czyjeś marzenia zostały sprzedane, przehandlowane, wręcz sprostytuowane"***. Nie mam(y) nic przeciwko sponsoringowi - ale robienie kasy pod szczytnymi hasłami „spełniamy czyjeś marzenia" (czytaj: kupujcie nasze produkty, my dobra firma - pomagamy ludziom spełniać marzenia) jednak nas mierzi...

(...) To [wyprawa Jasia na biegun - Smg] to nawet nie do końca marzenie ale swego rodzaju cel. A dla kogo to wszystko? Dla siebie? Nie rozśmieszajcie mnie! To dla tysięcy niepełnosprawnych w całej Polsce.

Cynicznie przypomnę hasełko z czasów PRL-u *„klasa robotnicza pije szampana - ustami swoich przedstawicieli"* jako wyjaśnienie dla roboli, czemu mają być dumni z tego, że grupa partyjniaków (z partii robotniczej, a jakże) żyje sobie jak paniska kosztem reszty narodu. Nie wątpię, że człowiek, który latami nie może opuścić mieszkania, bo zbudowanie podjazdu pod wózek w klatce nikogo nie interesuje, jest uskrzydlony tym, że Jaś zdobył oba bieguny w ciągu jednego roku. :/

Dowód na to, że można wszystko jeśli się chce. (...)

Zgadza się. Tak też potraktowano we wstępniaku PIERWSZĄ wyprawę. Zacytuję **„ale niestety, najwyraźniej ktoś dostrzegł w tym zdarzeniu szansę na »sukces medialny«. Spece od marketingu zatarli ręce. „Spodobało się ludziom? No, to dajmy im to jeszcze raz!"**. I nie było tak?

„Więc apelujemy - Jasiu, starczy".

Apelujcie.

Apelujemy. Dzięki za pozwolenie, łaskawco.

Ale kim jesteście, że możecie apelować? Jesteście pismem o grach, a nie magazynem „o wszystkim i o niczym".

Jesteśmy magazynem DLA graczy, a nie O grach. Taka mała, ale znacząca różnica, dzięki której możemy się wypowiadać nie tylko o grach, a o wszystkim, co GRACZY (ludzi!) interesuje/bulwersuje. (Choć naturalnie główny nacisk kładziemy na gry.) Poza tym sami jako twórcy pisma jesteśmy także ludźmi (choć niektórym w to trudno uwierzyć), którzy oglądają TV, czytają gazety i mają swoje zdanie w różnych sprawach. A tu proszę - waść nam zabraniasz mieć własne zdanie. A kimże TY jesteś, by uchylać nasze konstytucyjne prawo do wolności słowa - i wypowiedzi?

Wpadka ze wstępniakiem nie była pierwsza. Coś podobnego zdarzyło się Smugglerowi w AR w nr styczniowym 2003.

Tja, grunt to refleks... :)

„Uważamy, że nasze prywatne poglądy na politykę nie powinny być lansowane na łamach pisma, którego celem jest apolityczne informowanie graczy o wydarzeniach ze świata gier (...)

Ta wypowiedź zabrzmiała tak mądrze, rozważnie i inteligentnie, że faktycznie uwierzyłem, iż redakcja CDA nigdy nie będzie politykowała na łamach pisma. Jednak zobaczmy co Smuggler napisał na tej samej stronie.

„Aha! I nie czarujmy się - to JEST polska strefa okupacyjna. (...) Okupujemy Irak i tyle.

Tego akurat nie popieram.

Aha - wiemy już, że Smuggler jest przeciwko obecności polskich wojsk w Iraku.

Uważałem (i uważam), że uczestnictwo w wojnie z Saddamem sens - jakiś - miało. Nasza okupacja Iraku zaś jest już - moim zdaniem - bez sensu, choć skoro już się rzekło „A"... Waść by pewnie chciał, żebym był jako bezpłciowy (politycznie) anioł na tych łamach? Apolityczność CDA nie polega na zupełnym wyeliminowaniu jakichkolwiek wzmianek o polityce na naszych łamach - ale o zredukowaniu ich do absolutnego, acz niezbędnego minimum. A przede wszystkim – nie narzucaniu własnych poglądów jako jedynie słusznych i obowiązujących. BTW: w NL znowu coś o Iraku jest...

Wiemy, że w jego przekonaniu Polacy okupują Karballę i inne irackie miasta, mimo że w ich mandacie widnieje „misja stabilizacyjna".

po poważnych i mądrzejszych listach. Gdy jest ich za dużo to tak szczerze to przeraża a nie bawi.

Exactly...

•Polonia KSP: Czy Wam także się wydaje, że Smuggler faworyzuje goście z ksywą „[???]"? Bo mnie osobiście to trochę drażni. Gościu pisze czasem zupełnie od rzeczy, a Smugg i tak to drukuje.

RoZy: Chciałbym pozdrowić z tego miejsca Herr Klausa szturmbauerfirera Helmuta. Das ist gute antwort (czy jakoś tak). Zwracam się jednocześnie z apelem o częstsze udzielanie się w AR. Miałem to nieszczęście że doszedłem do tego txt akurat w "domowej świątyni dumania" - szczerze odradzam, mimowolne skurcze zwieracza skutecznie utrudniają proces defekacji.

S@dohi: Hie hie, [a propos Klausa - Smg] *a ja nigdy nie wierzyłem w coś takiego jak 'spaść z krzesła ze śmiechu', dopóki... sam nie spadłem. Co prawda lądowanie było nieco ciężkie z powodu dławienia się śmiechem, ale teraz już wierzę we wszystko. Nawet w to, że antyfani znajdują CDA w śmietniku.*

Różności

Z ARCHIWUM X?

•bezpartyjna: Ja też czytałam w „FAKTACH I MITACH" i w „CD ACTION" że mamy wirtualnych posłów i liderów wszystkich PARTII. Kiedyś wszyscy się rozsypią lub zdematerializują. Będzie OK.

Tja. Ludzie zawsze znajdują w CDA to, czego szukają. Nawet jeśli tego tam nie ma. To jedna z tajemnic naszego sukcesu.

CIEKAWA OPINIA O „WALCE" POMIĘDZY PAPIEROWYMI PISMAMI I PORTALAMI O GRACH

•Baradej: Od 4 lat słyszę jak to portale wygryzą gazety Większość portali, które tak twierdziły już nie istnieją. Kilka gazet też zeszło, ale jaka w tym zasługa portali? Zerowa. Kiedyś mówiono, że kino wyprze książkę, potem że telewizja wyprze kino i tak dalej.

ZA PROSTA, BO ZA TRUDNA :)

•ghmaco_new: Gra I-Ninja jest spox - a pisma XXX i XYY dały odpowiednio 2/5 i 4/10! W tym pierwszym napisali, że jest to gra GŁÓWNIE DLA DZIECI I JEST PROSCIUTKA. A w drugim, że TRUDNA I NIE DLA DZIECI. Co jest?

•Marycu: To oznacza ze w XXX są „dorośli", a w XYY są dzieci. Co ciekawe, redaktorem naczelnym obu tych pisemek jest ten sam gościu. (...)

SKRAJNE REAKCJE NA NUMER URODZINOWY

•Najgorszy numer odkąd pamiętam!! I to ma być ta urodzinowa rewelacja?? Zawartość tego numeru to kicha!! Z czego tu się cieszyć?? Z filmików z życia redakcji??

Pisane przed pojawieniem się pisma w kioskach. Znaczy: nie widział/nie czytał - ale już wie... Czemu mnie to nawet nie dziwi? :/

A co mnie to obchodzi? Przecież nie po to wydaje 20 złotych żeby popatrzeć na wasze wygłupy. 100 stron na luzie to tez żadna rewelacja. Przecież jak będę chciał się pośmiać to kupie sobie książeczkę z kawałami. Na tym chcecie opierać ten numer? Na filmikach i głupkowatych kawałach?? To ma być interesująca propozycja dla GRACZY? Jakoś nie widzę...

Po prostu kup za te 2 dychy coś, co ci bardziej pasuje, w czym problem? O ile rzecz jasna jest na świecie coś, co ci pasuje (za tę cenę).

•Najlepszy numer w historii!! Gry wymiatają. Scrapland miałem zamiar kupić za jakąkolwiek cenę, a tu taka miła niespodzianka. Startopia też jest niezła. Słyszałem też coś o książce Tispomaniak. Bezkonkurencyjnie najlepsze czasopismo na rynku.

Jak widać naprawdę trudno jest trafić wszystkim w gust... ech...

PLAYBOY & PLAYGIRLS (?!)

•Czterooka_Sowa: Heh...zawsze mówiłam, że moja klasa jest jak admin (tzn, jest DZIWNA) (...) Na przerwie kumpela poprosiła mnie, żeby „potrzymała" ją

Rozumiem, że jak dam ci w zęby, ale na piśmie będę miał, że to tylko *„prewencyjne użycie środków przymusu fizycznego"*, wtedy to już nie jest walnięcie w mordę, tylko coś całkiem innego (i wcale wtedy nie boli?). W 1939 Niemcy tylko *„odpowiadali zbrojnie na polską prowokację"*, a nie dokonywali agresji, Rosjanie zaś *„brali w opiekę bratnie narody"*, a nie dokonywali czwartego rozbioru Polski. I mieli to na piśmie i w ogóle. Usprawiedliwiamy ich?

Czy to jest apolityczne informowanie o grach? Czy nie były to prywatne, subiektywne poglądy członka redakcji? Przecież tak nie sądzi „ogół ludu".

A czy ja KIEDYKOLWIEK wypowiadałem się w imieniu „ogółu ludu"!? Od wygłaszania, jakie jest stanowisko redakcji, są naczelni. Ja mówię tutaj to, co JA sądzę na jakiś temat. Na tyle apolitycznie, na ile można. A że np. Leppera i LPR nie lubię - tego nie ukrywam i nie zamierzam ukrywać. Bo niby czemu? Chcecie to sobie na nich głosujcie, wasza sprawa. Ja nie zamierzam.

Powtarzam jeszcze raz: Irak, Ameryka, aborcja, Jaś Mela, homoseksualizm - (...) dla tych tematów w CDA mówię: nie, nie, nie, po stokroć nie. Nie możecie, nie macie prawa pisać o czymkolwiek, co wykracza poza temat komputerów.

Zabroń nam. :) Będziemy pisali o wszystkim, co (naszym zdaniem) może zainteresować graczy. Pocieszę jednak, że aborcja i tym podobne sprawy nie wydają się nam specjalnie dla graczy interesujące, więc...

(...) Dziękuję za uwagę i liczę na odpowiedź. Swoją drogą zastanawiam się jaka (naturalnie jeśli w ogóle) ona będzie.

Remigiusz „remiq" Jendrych

To jest najładniej sformułowane słynne *„jak nie odpiszecie/wydrukujecie, to znaczy, że się przyznajecie do winy/jesteście tchórzami"*, jakie dotąd widziałem. Serio - doceniam frazę. A odpowiedź... naturalnie taka, jaka w AR bywa: apolityczna, grzeczna, wyważona i rzeczowa. Inna wszak być nie może... :) Swoją drogą, poniżej jeszcze jedna polemika ze wstępniakiem (z dziwnie znajomo brzmiącą pointą). Dzięki Bogu ogromna większość czytelników na szczęście właściwie odebrało jego przesłanie.

Po przeczytaniu wstępu do numeru 02/2005 ręce mi opadły: takich głupot i żenujących dowcipów jeszcze nie czytałem na łamach CD. (...) poziom dowcipów nie kwalifikuje ich nawet do działu AR... (...)

A dziękuję, dziękuję...

Najgorsze jest jednak to, ze panowie Zbigniew Banski i Jerzy Poprawa prezentują podejście do problemów osób niepełnosprawnych z krajów 3-go świata. (...) Ostatnia rzecz: oczywiście możecie napisać, że to wasze pismo i będziecie sobie pisać w nim co chcecie... Błąd! - takich rzeczy pisać nie możecie.

I taka lekko gorzka refleksja na koniec: zdaje się, że najłatwiejszą i typową metodą „polemiki" z niepasującymi wam opiniami jest próba zamknięcia gęby wygłaszającemu takie opinie. *„Nie możecie o tym pisać, bo nie macie prawa o tym pisać. A nie macie prawa, bo JA tak ustaliłem!!!"*. Czarno widzę wolność prasy i słowa, jeśli takie poglądy nie przejdą wam do momentu, gdy zasiądziecie za rozmaitymi biurkami, mównicami itd. A nie uważacie, że jak wszyscy mówią to samo - to się po prostu nudno robi? Nie musicie słuchać rzeczy, które wam nie pasują - ale nie zabraniajcie ich głosić (jeżeli są zgodne z prawem).

Szpaner czytelnik?

Chciałem poruszyć drażniącą mnie kwestię w AR. Od razu do rzeczy: dlaczego wy, ludzie którzy czytacie książki, uważacie się za lepszych/inteligentniejszych, hmm... wyrafinowanych? Że niby jak nie czyta to będzie mógł tylko kopać dołki? Trochę prawda ale książki czyta się... uwaga!!! dla przyjemności. Tak, dla przyjemności nie żeby się chwalić później że „ja taki samotny inteligent książki czytam a wszyscy to (robią inne rzeczy)". I każdy taki obowiązkowo w swoim liście musi napisać że Tolkien/Sapkowski/Prattchet rulz, żeby wszyscy wiedzieli że on czyta i należy do tych inteligentnych. Pozdrowienia.

Actrus

Ja nie uważam, że lekturą książek należy się chwalić, bo to prawie tak, jakby się chwalić tym, że się oddycha albo chodzi na dwóch nogach, bez podpierania się rękami. Jak można się określać mianem „homo sapiens" i nie czytać!? Poza tym czytanie (dobrych książek) naprawdę rozwija intelektualnie. Zresztą, co tam... 100x bardziej wolę, żeby ktoś się pochwalił, że przeczytał np. Tolkiena niż tym, że obalił sam litrową flaszkę wódencji na imprezie, zaliczył tamże trzy panienki i sklepał maski dwóm frajerom w jeden wieczór. Nie mam nic przeciwko zdrowemu snobizmowi na książki...

L&L

Mam tu tylko kilka przykładów na to, że Twoje texty są do kitu. Oto niektóre z nich. Powód number one - Twoje texty są do du**, owszem są texty które trochę śmieszą (chyba Ci mama pomagała :)), ale reszta Twoich textów i odpowiedzi to totalna KICHA.

Wskaż mi te teksty, które cię cieszą/śmieszą - postaram się nad nimi popracować, by nie były aż tak prostackie. No i 'number one' - woohooo, antyfan pierwszego gatunku, znaczy zna języki - i prawie się nie ślini. :)

Powód number two - zgnoisz i zmieszasz z błotem każdy text, nawet ten który kosztuje wiele godzin pisania i psucia sobie wzroku przed monitorem (totalny brak szacunku do osoby piszącej)

Ja wiem, że odnalezienie odpowiednich literek na klawirce zajmuje niektórym bardzo dużo czasu (zwykle tylko W/S/A/D + kursory), więc mają problemy, jak np. trzeba po kolei znaleźć np. „t"- "y"- „spacja"- „- „h"- „u" ——... no, gdzie to „j"? (że o „c" nie wspomnę nawet - nie wymagajmy za wiele od antyfanów) - ale co mnie to obchodzi? Oceniam TYLKO jakość tekstu, a nie ilość czasu włożonego w jego stworzenie.

Powód number three - przypierasz się do tekstów po to by okazać pogardę do autora textu [dziwne że jeszcze ktoś do ciebie pisze :(]***

Nie przejmuj się - i tak piszą głównie do mnie tylko tacy ludzie, którzy nie potrafią zrozumieć, że odpowiadając im - jednocześnie z nich sobie w żywe oczy kpię... Rozumiesz? Nie? No właśnie...

Mam wielką nadzieję że po tym texcie zmądrzejesz i zaczniesz pisać dobre texty (bierz przykład z Czarnego Iwana).

Czarny po tym akapicie zrobił się bardzo czerwony i milczący. Obiecał mocno popracować nad swoimi tekstami.

PS. CD-Action jest OK. tylko Smuggler nie. :(

Patrol

Trudno, musisz z tym żyć. Pocieszę, że to już za długo nie potrwa. (*Waniaaaaa! Wazmi kałasza i padajdi ka mienja! Rabota jest dla tjebja!*)

Dodam jeszcze, że znalazłem w pełni legalny sposób zarabiania na cd-actionie:) Pewnie wszyscy teraz spytają jaki. Już spieszę wyjaśnić. Ano po prostu zostałem KIOSKARZEM!!! Fajnie nie :P W ten sposób zarabiam na każdym sprzedanym egzemplarzu CDA. :) Dodam także że nieźle mi to idzie - od trzech miesięcy jak piastuję to znaczące stanowisko nie oddałem do zwrotu żadnego niesprzedanego egzemplarza CDA (i żeby było jasne - dla siebie biorę tylko jedną sztukę z 5-7 sztuk przychodzących). :)

Abbalah

Ten pierwszy screen z HALF-LIFE 3 wcale nie jest screenem z tej gry, tylko zmontowanym zdjęciem jakiejś (rzeczywistej) ulicy z (wirtualną) ręką trzymającą łom. =-O Wiem bo sprawdzałem w internecie (...) Jak się przyjrzycie temu screenowi na zbliżeniu to zobaczycie gołym okiem, że to jest fotomontaż.

ZiBi

...Cooo!? Naprawdę?! To może jeszcze mi powiesz, że św. Mikołaj nie istnieje, a dzieci nie przynoszą bociany?! Nieeee, po prostu ci nie wierzę!!! Nie mogliśmy się aż tak dać podpuścić!!!

W kioskach jest już nowe Cd-Action biegnę kupuje i jak bym się starał to zawsze czytam je w ciągu 2 dni by potem nudzić się przez około 3 tygodnie DLATEGO !!! RZĄDAM BY CD-ACTION UKAZYWAŁ SIĘ CO 2 TYGODNIE !!! RZĄDAM !!!

BiossMass

To idź do Ządu i tam poRZądaj. Renaty B. Pfuuu...

(...) Recenzje są na ogólnie dobre (...) napisane świetnym stylem i z jajem ale czasem bat mnie szczela przy notach końcowych. Często jako minusy i plusy to rzeczy nieznaczące i nieszczególne, przez co wasze recenzje tracą na subiektywności.

Mr Gravedigger

No to dobrze, bo im bardziej tracą na subiektywności, tym bardziej są wówczas obiektywne, nie? I w co cię bat szczela? Oby nie w strzenkę...

Odkryłem wielką tajemnicę antyfanów, oni nie znajdują CDA w śmietnikach, oni zamawiają prenumeratę do tych śmietników. Nie muszą nawet z domu wychodzić by mieć nowy numer. Sam widziałem. W zeszłym miesiącu, gdy wynosiłem śmieci, widziałem jednego z nich jak odbierał nowy numer.

[???]

DZIEŃ DOBRY!!! NA IMIĘ MAM KAMIL I MIESZKAM W OLSZTYNIE.OD WIELU LAT JESTEM WASZYM KLIENTEM. WYBRAŁEM WASZĄ FIRMĘ BO JEST TAŃSZA I LEPSZA OD KONKURENCJI.I MAM PYTANKO CZY JAKO STAŁY KLIENT MÓGŁBYM OTRZYMAĆ JAKIŚ GADŻET W POSTACI NP. T-SHIRTU(L) LUB POLARU(L)LUB JAKIEGOKOLWIEK GADŻETU MOŻE BYĆ NAWET W POSTACI DŁUGOPISU LUB KALENDARZ NA 2005 LUB GAZETE POZDRAWIAM

[namiary znane]

My też cię bardzo lubimy, ale polaru lub T-Shirtu nie poślemy. Aż tak bardzo cię nie lubimy. :) Wredniaki z nas, nie? Pocieszę, że nie poślemy ani tobie, ani nikomu, bo po prostu gadżetów reklamowych nie mamy i nie rozdajemy. Swoją drogą, jak już wysyłasz taki list do redakcji, to mógłbyś się wysilić na coś więcej niż standardowy tekst, który śmiało można bez zmian posłać i do CDA, i do np. fabryki cementu, czy dystrybutora zwiędłej marchewki. Nie, żeby coś to zmieniło (zaprawdę, rzekł Pan: ej, zapomnij o tym polarze!), ale choć skasowałbym ten list bez uczucia, że totalnie zmarnowałem owe 10-20 sekund poświęcone na lekturę. A mogłem przecież w tym czasie przymierzyć ten polar z "Czytajcie CDA" na plecach. :)

Gościu nie odpuścił po tej odpowiedzi - twarda sztuka!

nic nie szkodzi ze nie macie gadżetów byłem przygotowany do takiej odpowiedzi ale jest na to wyjście czy dla wiernego klienta mozna przesłać CD ACTION gazete z grami numer jest mi obojętne (najlepiej było by najnowszy) dla wiernego klienta CD ACTION

...Poddaję się! Wygrałeś! Dostaniesz te CDA... Wyślij mi tylko wcześniej 20 zł, heheheh. (Ale chęć walnięcia z bańki w blat to jednak autentycznie przez chwilę miałem.)

wiecie co? zapewne nie po to to pisze... mam 11 lat i czytam cda od 9 lat dziwne?

URGON ELSI

Niiiii, sam przecież w wieku 2 lat prowadziłem samochód, więc mi nie zaimponujesz. No co, po stole ręką go prowadziłem, ładny był, czerwony...

Na listy odpowiadają (od lat 46)
Smuggler & duch Mr Jediego

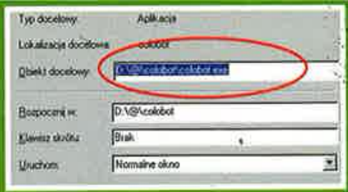
w kiblu. No to poszłam... w łapie miałam CDA (...). W klopie było jeszcze kilka dziewczyn z mojej klasy. Zobaczyły Akszyna, otworzyły na zapowiedzi Playboya i... zaczęło się. Dwie dziewczyny zamknęły się w jednym kibelku (wolę nie myśleć, co tam robiły), kilka zaczęło się do siebie przytulać, jedna zdjęła kurtkę, a pozostałe kazały jej zdejmować wszystko. Było tam parę bab z innej klasy, które... hem... trochę dziwnie się na nas patrzyły. Wreszcie wyszłyśmy z klopa. A teraz wyobraźcie sobie taką sytuację: idzie korytarzem gromada dziewczyn. Trzymają się za ręce i przytulają się do siebie, a jedna beztrosko wymachuje CDA... Dziewczyny z innych klas do dzisiaj omijają nas szerokim łukiem.

Swoją drogą, jak żyję, bym nie poprosił innego faceta, by mnie „potrzymał w kiblu", cokolwiek by to miało znaczyć. Wy chyba faktycznie jesteście z Wenus... (No i teraz to już mnie zamkną za deprawację nieletnich - takimi listami...)

Tipsy

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!



DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Act of War: Direct Action

Wpisz:
FORTKNOX - 1000$
KEYHOLEMASTER - odkrywa mapę
INEEDALLTECHNOS - drzewko technologii, nielimitowana energia itd.
YEEPEEKAYE - „nukujesz" to, co na ekranie

Freedom Force vs. The Third Reich

Za pomocą Notatnika wejdź do znajdującego się w katalogu gry podkatalogu **System**, otwórz znajdujący się tam plik ***init.py***, a następnie dodaj do niego następującą linijkę...

ff.CON_ENABLE=1

Zapisz zmiany i uruchom grę. Będziesz miał możliwość włączenia konsoli klawiszem [~], dzięki czemu możesz wpisać dowolny z poniższych kodów:

god() - god mode dla całej twojej drużyny
mortal() – wyłącza god mode
peace() – wrogowie nie będą ciebie atakowali
war() – a teraz już będą
Mission_Win() – automatycznie i w trybie natychmiastowym wygrywasz misję
DEBUG_ALLPOWERS=1 – odblokowuje wszystkie moce postaci
Campaign_AddCP('[imię]',[###]) – dodaje do postaci o podanym imieniu ### punktów CP
Campaign_Recruit('[imię]') – automatycznie rekrutuje wybranego bohatera
Campaign_UnlockOrigin('[imię]') – odblokowuje pochodzenie wybranej postaci
Campaign_AddPrestige([###]) – dodaje ### punktów prestiżu

•Bonusowe postacie
Do pliku ***init.py*** musisz dodać jeszcze dwie linijki tak, że w sumie będą tam już trzy dopisane przez ciebie:

Import ff
ff.CON_ENABLE=1
APP_ENABLE_XTRACHARS = 1

Oto lista imion (jeśli nie zadziałają - usuń cudzysłowy):

'el_diablo'
'alchemiss'
'mentor'
'black_bird'
'bullet'
'iron_ox' lub
'ironox'
'law'
'liberty_lad'
'man_bot'
'man_o_war'
'microwave'
'minute_man'
'order'
'sea_urchin'
'supercollider'

•Postać z 10 000 punktów prestiżu
Wystarczy, że pokonasz wielkiego robota Mr. Mechanicala, a będziesz mógł stworzyć postać z 10 000 lub nawet więcej punktów prestiżu.

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Żeby zadziałały kody, najpierw musisz za pomocą Notatnika otworzyć plik ***swkotor2.ini*** znajdujący się w katalogu gry, a następnie dopisać do niego w sekcji [Game Options] następującą linijkę:

EnableCheats=1

Dzięki temu w czasie gry będziesz mógł włączyć klawiszem [~] konsolę, a w niej wpisać poniższe kody. Uwaga: ## to dowolna liczba całkowita.

heal - leczy postać
setcomputeruse ## – zmienia poziom umiejętności Computer Use
setdemolitions ## – zmienia poziom umiejętności Demolitions
setstealth ## – zmienia poziom umiejętności Stealth
setawareness ## – zmienia poziom umiejętności Awareness
setpersuade ## – zmienia poziom umiejętności Persuade
setrepair ## – zmienia poziom umiejętności Repair
setsecurity ## – zmienia poziom umiejętności Security
settreatinjury ## – zmienia poziom umiejętności Treat Injury
setstrength ## – zmienia poziom Strength
setdexterity ## – zmienia poziom Dexterity
setconstitution ## – zmienia poziom Construction
setintelligence ## – zmienia poziom Intelligence
setwisdom ## – zmienia poziom Wisdom
setcharisma ## – zmienia poziom Charisma
addexp ## – dodaje punkty doświadczenia
addlightside ## – dodaje punkty jasnej strony Mocy
adddarkside ## – dodaje punkty ciemnej strony Mocy
revealmap – po naciśnięciu [M] zobaczysz całą mapę
givecredits xx – dostajesz kredyty
givemed – dostajesz 100 Med Kitów
giverepair – dostajesz 100 Advance Repair Kitów
givecomspikes – dostajesz 100 Computer Spike'ów
givesecspikes – dostajesz 100 Section Spike'ów
givesitharmour – dostajesz 100 Amour
infiniteuses – przedmioty z limitowaną liczbą użyć nie będą się wyczerpywały
invulnerability – nietykalność

•Ultima Pearl
Po wzięciu udziału w inwazji lub obronie Onderon Palace znajdziesz terminal z trzema zagadkami cyfrowymi, na które będziesz mógł tylko raz odpowiedzieć – wystarczy raz się pomylić, a pozostanie zamknięty. Prawidłowe odpowiedzi to 66 na pierwsze pytanie, 45 na drugie oraz 39 - na trzecie. W pomieszczeniu, do którego uzyskasz dostęp, znajduje się Ultima Pearl, bardzo rzadki kryształ, dzięki któremu miecz świetlny zyska następujące właściwości: Damage +2, Attack +3 i Mass Criticals 1-6.

•Ukryty schowek na Ebon Hawku
Spytaj „pierwszego właściciela" (Nar Shaadda) o dowód własności, a zacznie opowiadać bardzo ciekawe szczegóły z życia tego statku, w tym o położeniu dwóch ukrytych schowków. Jeden z nich został już usunięty, ale drugi będziesz mógł po tej rozmowie (i tylko po niej) odnaleźć.

•Plazmowy „klucz"
Na początku gry zdobędziesz Plasma Torch, co znacząco przyspieszy otwieranie drzwi. Wystarczy trzymać go jako alternatywną broń i używać do siłowego otwierania drzwi – większość z nich otworzy się już po jednym-dwóch ciosach, a tak dobrego wyniku nasi bohaterowie, zwłaszcza na początku gry, w inny sposób nie osiągną.

Star Wars Republic Commando

W czasie gry naciśnij [~], by otworzyć konsolę, a następnie wpisz:

Loaded – dostajesz amunicję na maksa i większość broni dodatkowych
Ghost – możesz przechodzić przez ściany
PlayersOnly – tylko członkowie twojego teamu mogą się poruszać
AllAmmo – dostajesz 999 sztuk amunicji
Fly – możesz latać
God – włącza god mode
Slomo "X" – pozwala zwolnić grę, X określa, jak bardzo zwolnisz

Odblokowanie bonusów
Foley Featurette – musisz ukończyć kampanię na Geonosis
Spec Ops – musisz ukończyć kampanię na Assault Ship
Wywiad z Temuera Morrisonem – musisz ukończyć kampanię na Kashyyyk (ten gościu grał Jango Fetta)

Sudden Strike: Resource War

W czasie gry naciśnij **[Enter]**, a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

blitzkrieg - automatycznie wygrywasz misję
omniscience - wyłącza Fog of War
koenigstiger - włącza god mode i ulepszone uzbrojenie

Uwaga!
W niektórych wersjach gry obydwie * trzeba umieścić na początku, czyli zamiast ***blitzkrieg*** wpisać ****blitzkrieg**.

CAŁKIEM NOWY www.FAJNY.PL

No i możesz poszaleć :-)))

SIMS NA STUDIACH ZA 59 ZŁ
TAK BYŁO, A CO BĘDZIE W TYM TYGODNIU?
ZAPISZ SIĘ NA LISTĘ, A NASZ FAJNY DONOSICIEL PRZYJDZIE DO CIEBIE...
I NIE OMINIESZ SPECJALNYCH OKAZJI

139,00 Medal of Honor: Wojna na Pacyfiku (PL)(DVD)
69,00 Fair Strike (PL)
59,00 Manhunt
99,90 Full Spectrum Warrior (PL)

119,00 Prince of Persia: Warrior Within (PL)
99,90 SWAT 4 (PL)
129,00 Men of Valor (PL)
99,00 Splinter Cell: Chaos Theory (PL)
99,00 Hearts of Iron 2 (PL)
139,00 Sims 2 (PL)
99,00 Rome: Total War (PL)
39,90 Medal of Honor Allied Assault
39,90 Battlefield 1942 Classic
99,00 Warhammer 40.000 Dawn of War (PL)
99,00 Playboy: the Mansion (PL)
99,90 Sonic Heroes
99,90 Constantine (PL)

49,00 Port Royale 2 (PL)
19,90 Big Mutha Truckers (PL)
19,90 Syberia (PL)
89,00 Sims 2: Na Studiach (PL)
59,90 !!! Splinter Cell Pandora Tommorow (PL)
59,90 Gothic: Noc Kruka (PL)
19,90 Hard Truck 18 Wheels of Steel
139,00 Need for Speed: Underground 2
39,90 The I of the Dragon (PL)
99,90 Settlers 5: Dziedzictwo Królów (PL)
99,00 Doom III (PL) (wersja angielska 139,0)
159,00 Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

99,90 Victoria + Own Trony: Wojna Róż + Korona Północy (PL)
99,00 Half Life 2
99,00 Tony Hawk's Underground (PL)
99,90 The Punisher (PL)
129,00 Chronicles of Riddick - Escape from Butcher Bay
9,90 Platoon
199,00 World of WarCraft
39,00 Pool Paradise
99,00 Rollercoaster Tycoon 3 (PL)
69,00 Sudden Strike: Wojna o Zasoby (PL)
99,90 Brothers in Arms (PL) (DVD)
69,00 Blitzkrieg: Pomruk Zagłady (PL)
59,00 Kult: Heretic Kingdoms (PL)

99,00 Call of Duty DeLuxe (PL)
49,00 Half Life Bestseller
99,00 Pacific Fighters (PL)
119,00 UEFA Champions League 2004 - 2005
99,90 Empire Earth 2 (PL)
59,00 Gothic 2 (PL)
99,00 Football Manager 2005 (PL)
49,90 Dungeon Siege (PL)
99,90 Bard's Tale (PL) (DVD)
169,00 Star Wars Republic Commando
159,00 Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie (PL)
129,00 Sid Meier's Pirates!
69,00 Star Wars Knights of The Old Republic (PL)

nowości, zadzwoń, zapytaj

19,90 Faraon (PL)
19,90 Zeus Pan Olimpu (PL)
19,90 Ghost Recon (PL)
19,90 Panzer General 3: Scorched Earth

Jet Fighter 3 - 19,90 **Lemmingi Rewolucja - 19,90**
Woody Woodpecker - 19,90

dźwięki, filmy, dźwięki...

MAGIX

49,90 Magix Hip Hop Maker
Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.

49,00 Magix techno maker
Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!
POLSKA INSTRUKCJA

69,90 Magix Music Maker 2003
Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

kierownice i pady PC

49,00 Saitek P120
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- dołączany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

119,00 Saitek P880
- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

169,00 Kierownica Saitek R220
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Aleksander (PL)	119,00
Air Strike 3D	19,90
Battlefield 1942	39,90
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion)	164,90
Battlefield Vietnam	129,00
Battle Mages (PL)	59,00
Beyond Good & Evil (PL)	49,00
Blitzkrieg (PL)	49,90
Bowling (kręgle)	19,90
Call of Duty Delux Edition (PL)	99,00
Call of Duty (PL)	69,00
Championship Manager 4 (PL)	49,90
Championship Manager 5	149,00
C.I.D. - Steppenwolf Case (PL)	29,90
Commandos 3 Destination to Berlin	49,90
D-Day (PL)	69,00
Dungeon Siege (PL)	49,90
Counter Strike: Condition Zero	79,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL)	99,00
Dino Crisis	79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL)	19,90
Etherlords II (PL)	19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL)	59,00
Fifa 2005	139,00
Far Cry (PL)	49,00
Fair Strike (PL)	69,00
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL)	99,90
Football Manager 2005 (PL)	99,00
Future Cop L.A.P.D	19,90
Gothic 2	59,90
Gry karciane 1	25,00
Gry Karciane 1&2	39,00
Gry Karciane 2	25,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL)	19,90
Harry Potter Komnata Tajemnic	119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu	39,90
Heroes of Might & Magic III Gold (PL)	19,90
Hidden & Dangerous 2	79,00
Hidden & Dangerous Drużyna Szabla (PL)	69,90
Hugo: Tropikalna Wyspa 4	79,00
Jazz Jack rabbit	29,90
Immortal Cities: Children of the Nile (PL)	99,90
Kapitan Pazur (PL)	29,90
Lemony Snicket: Seria niefortunnych zdarzeń (PL)	69,90
Lionheart	49,00
Madden NFL 99	19,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	79,00
Men of Valor (PL)	129,00
Medieval Lords (PL)	69,00
Metalheart: Replicants Rampage (PL)	99,00
Modi i Nanna	9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL)	79,00
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon (PL)	59,90
Mortyr 2 (PL)	49,00
Need for Speed Underground 2	139,00
Neverwinter Nights - Edycja Kolekcjonerska (PL)	129,00
NHL 2005	139,00
Nuclear Strike	19,90
Podbój Rzymu (PL)	59,00
Polanie II	49,00
Pop Life (PL)	49,90
Pinbale i gry zręcznościowe	25,00
Piraci z Karaibów (PL)	49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL)	49,90
Pro Evolution Soccer 4 (DVD)	159,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL)	19,90
Project Snowblind (PL) (DVD)	99,00
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL)	59,00
Reah dvd/CD	42,90
Return to Castle Wolfenstein	59,00
Runaway a Road to Adventure	39,90
Sacred (PL)	49,00
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL)	59,00
Second Sight	89,90
Settlers IV (PL)	53,90
Schizm II Kameleon	49,00
Schizm (dvd lub 5CD)	42,90
Sims Balanga (PL)	59,00
Sims: Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga)	134,90
Sims zwierzaki (PL)	74,90
Sims Gwiazda	79,00
Sims wakacje (PL)	69,00
Sims Deluxe (PL)	79,00
Sim City 4 (PL)	39,90
Silent Storm + Sentinels (PL)	59,90
Soldier of Fortune II Gold	69,00
Soldiers: Heroes of World War II (PL)	99,00
Taxi driver	27,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness	79,00
TOCA 2	99,00
True Crime	159,00
Warcaby	49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior	59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne	99,00
Zoo Tycoon 2 (PL)	99,00

OFERTA SPECJALNA:

Syberia (PL)	19,90
Big Mutha Truckers (PL)	19,90
Afrika Korps (PL)	19,90
Bad Boys II (PL)	19,90
Dino Island (PL)	19,90
Ford Racing 2 (PL)	19,90
Operacja Pustynny Grom	19,90
Port Royale (PL)	19,90
RC Cars (PL)	19,90
World War I Battlefields (PL)	19,90

Defender of the Crown(PL)	9,90
Opsys PL	9,90
Architekt domów i wnętrz	19,90
Chariots of War (PL)	19,00
Crime Cities	19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3	19,90
Detlikarz	19,90
Home Architekt 3D 4.0	19,90
Kurka w zestawie 3 w 1	19,90
Rage of Mages Necromancer	19,90
RIM - wojna o planetę PL	19,90
Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars	19,90
Alien Nation 2 (PL)	19,90
Casanova (PL)	19,90
Cold Zero (PL)	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90
Desperados	19,90
Icewind Dale II	19,90
The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Trainz 1.4 (PL)	19,90
Traffic Giant Gold (PL)	19,90
Combat Mission 2 Barbarossa to Berlin (PL)	29,00
Emergency 2 (PL)	29,00

Ambient dub	19,90
Dance	19,90
Future wave	19,90
Hard house electro	19,90
Klimatyczne brzmienia	19,90
Techno power	19,90
Hip hop 1	19,90
Hip hop 2	19,90
Hip hop 1&2	19,90
Hip hop 3	19,90
Minimal techno trance	19,90
Music party system 1	19,90
Music party system 2	19,90
Midi power	19,90

EXE
GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"
Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie.
Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA
Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888
FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl
BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

www.fajny.pl

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Nowa jakość obrazu!

NEC MultiSync® 1970GX to pierwszy monitor całkowicie dedykowany aplikacjom multimedialnym. Lśniący 19" ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o jasności 400 cd/m², kontraście 700:1 i ultra-krótkim czasie reakcji 8 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z niego uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz w nim więcej niż dotychczas.

see more.

www.cdprojekt.info

EMPIRE EARTH II

Polska wersja: kwiecień/maj!

Największy RTS na rynku!

Sierra Entertainment, Inc. 3060 139th Ave SE, Bellevue, WA 98005 C 2002 Sierra Entertainment, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Loga Sierra, Empire Earth, Empire Earth: The Art of Conquest oraz logo Empire Earth są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. Vivendi Universal-Games oraz logo Vivendi Universal Games są zarejestrowanymi znakami handlowymi Vivendi Universal Games, Inc.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry:
www.nec-mitsubishi.pl

Monitor **NEC MultiSync® 1970GX** jest dostępny tylko w wybranych, dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. Podobnie jak inne monitory NEC-Mitsubishi objęty jest 3 letnią gwarancją, w wygodnym systemie door to door.